Año 2 Nº 14 • $ 9.90.-

EDITORIAL NEWCO

TOP Kids

PRIMER AÑO

ESPECIAL DEL MORTAL KOMBAT III

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Otra vez el Espectro de SCORPION

VIDEO GAME DEL MES

X-MEN 2

GANÁ

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

STARGATE™

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Conseguí los Personajes y Vehículos de la película del año

...lógicamente de Jocsa

EDITORIAL
NEWCO

STAFF

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
Fernando Salas
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Ilustración
Gustavo Regalado
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Promoción
Carlos Robbiano
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Daniel Rodriguez

Fotocromía
Centro Gráfica
(Reconquista 741 - Cap.
Tel.: 315-3980)
Impreso el 28 de abril de 1995
en los talleres de Editorial
Perfil s.a.
(California 2715/31 Cap.
Tel.: 287050/0041 al 44)
Distribución Cap.
y Gran Bs. As.
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.:304-9377)
Colaboradores
Coyote Barolo
Washington Báez
Otto Scharemberg
Emiliano Polijronopulos
Tef
Aki
As

N° de Propiedad Intelectual 375.521
Todas las marcas y nombres mencionados tienen su © y ™ y están registradas a nombre de sus respectivos dueños.

© 1992 MORTAL KOMBAT ® es una marca registrada de MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. Todos los derechos reservados.

EDITORIAL

UN AMIGO INTERACTIVO

Este editorial es a pedido especial de mi "queridísimo amigo", el Lic. Liberato, que ahora está haciendo papelones en el excelente programa "El Canalcito de Teddy".

Realmente nos preguntamos a quién se le ocurrió la idea de convocar a este troglodita que bastante tenemos que soportar en la revista.

De todas maneras, el programa nos gusta y, sobre todo, nos gusta ese "amigo interactivo de la televisión", que es un osito charlatán que, estando con vos en tu casa, te hace participar de los programas de ATC (Top Kids, Reina en Colores, Perdona nuestros Pecados y La Noche del Domingo) y que hasta te cuenta un cuento cuando te vas a dormir. Para no seguir abundando: excelente lo de TV Teddy, espantoso -como siempre- lo de Liberato.

El Dire

SUMARIO

3 Editorial
4 Otra vez el espectro de Scorpion
8 Top Kids Games
10 Video Game del Mes:
14 Top Wins
16 Top Kid Music
17 La Página de Aki
18 Novedades condensadas
20 Algo más sobre...
22 Preguntas & Respuestas
23 Línea 0-600: trucos
24 Línea 0-600: saludos
26 Liberato Top
30 Concursos & Cupones
33 Los insoportables están vivos
34 Top Trics
38 El Club de Top Kids
40 Galería de Arte Pop
42 Comprendiendo los Videogames
44 Bocabierta
46 Top Secret
48 Top Kids Comics
50 DeporKids
51 Comic
56 Novedades nuevas
57 Figurita Difícil/Horroróscopo
58 Game Over.

/TOPKIDSCLUB

La figurita adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.

Otra vez el Espectro de SCORPION

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Lo que no te dijimos sobre Scorpion

Sin duda, y como ya te contamos, Scorpion es uno de los personajes más misteriosos del Mortal Kombat. En la segunda etapa de la historia del Torneo decisivo para suerte de nuestro planeta, Scorpion aparece a cara descubierta y, la verdad, en esas circunstancias, no es muy bonito que digamos. Pero, ¿qué sabemos de nuevo sobre el espectro encarnado?

Sus muy profundos deseos de venganza de Sub-Zero lo hicieron regresar del infierno con un aspecto similar al que le conocían en vida. Dicen que así se les presentó a su mujer y a su hijo, que creyeron, en un primer momento, que las noticias sobre la muerte del ninja de fuego eran falsas. Este fue un duro momento para Scorpion. Se dió cuenta del tremendo error que había cometido. El no había regresado para siempre, ni su destino era convivir con los suyos, la única razón que lo hizo reencarnarse había sido el tremendo odio que sentía por su asesino, el desleal Sub-Zero.

Scorpion muestra su verdadero rostro

¿Te acordás que te contamos, en el viejo barco que llevó a los competidores a la isla de Shang Tsung, se encontraron Scorpion y Sub-Zero? La sorpresa del ninja de hielo fue tremenda. En ese momento se preguntó: ¿cómo es posible que esté aquí Scorpion, si yo mismo lo maté? Por un momento, Sub-Zero creyó, también, que había fracasado en su intento y que, sin que él se diera cuenta, Scorpion solamente había quedado mal herido. Es que piensen un poco: se le hace difícil a cualquiera, por más que crea en las leyendas más delirantes, que un guerrero muerto regrese del infierno con un aspecto tan saludable. Fue entonces que

Scorpion, para que no le quedaran dudas a su archienemigo, no tuvo mejor ocurrencia que quitarse la máscara que cubría su verdadero rostro. Y ahí apareció la horrenda calavera del espectro reencarnado. ¡Mamita! No queremos imaginarnos, ni por un solo momento, el susto que se habrá pegado el pobre Sub-Zero. Se habrá quedado mucho más frío de lo que es habitualmente.

La Venganza

La venganza de Scorpion Calavera es otra historia. La batalla de los dos ninjas no fue sencilla ni careció de alternativas sangrientas. La fuerza sobrenatural de Scorpion se veía aumentada por la necesidad de limpiar su alma, de justificar por qué había regresado del infierno. Sub-Zero, en cambio, tenía en su contra el gran miedo que le provocaba pelear contra alguien que ya había matado. Pero, como ustedes saben muy bien, de esos temas hablan más los comics que los registros secretos de la isla del Este del mar de la China. El malvado hechicero Shang Tsung, fue novio de Sonya Blade, según lo que los archivos pudieron descifrar, pero no mencionan al hermano de Sub-Zero que Scorpion llegó luego a conocer..

Más todavía: se sabe que el espectro encarnado dudó, en un primer momento, y llegó a pensar que su venganza debía continuar asesinando al nuevo ninja azul. Después comprendió que su regreso al mundo de los vivos tenía un solo objetivo, y que ese objetivo ya lo había cumplido." asesinar a quien lo había asesinado. Entre nosotros, esta aventura nos parece demasiado truculenta y, si quieren que les confiese lo que pienso, un poco traída de los cabellos. Pero, si les prometimos contarles los detalles de todo lo que pasó y pasa en el Mortal Kombat, está mal que no revelemos algunos aspectos que no fueron relatados cuando hablamos por primera vez de Scorpion. Y eso, aunque esos detalles, personalmente, no nos gusten para nada.

C.B.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

SCORPION

Hace un tiempo atrás, para ser más precisos exactamente un año atrás) te mostrábamos por primera vez a este personaje. Te contamos todo, su historia, sus tomas y su fatality. Por aquella época, el MKII era sólo un rumor, así que todas las explicaciones que te dimos correspondían al MKI. Esta vez, con la vuelta de Scorpion, te mostramos sus principales tomas y formas de terminar con el enemigo que tiene.

EDAD
DESCONOCIDA

ALTURA
1.70 METROS (aprox.)

PESO
70 KILOS (aprox.)

PELO
POCO

OJOS
MARRONES

ESTADO LEGAL
DESCONOCIDO

FAMILIARES CONOCIDOS
DESCONOCIDO

LUGAR DE NACIMIENTO
DESCONOCIDO

OCUPACION
SUBDITO DE SHAO KHAN

SHANG TSUNG

VAN DA, SPEAR

ATRAS - ATRAS - PIÑA BAJA

TELEPORT

ATRAS - DIAGONAL - ATRA
PIÑA ALTA

FATALITY

Mantener DEFENSA y apretar
ARRIBA - ARRIBA - PIÑA ALTA

FRIENDSHIP

ATRAS - ATRAS - ABAJO
PATADA ALTA

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

TV Teddy

El primer amigo interactivo de la televisión

Material escaneado
por: JTK
para
/TOPKIDSCLUB

Miralo cada día en el Canalcito de Teddy y en todos tus programas favoritos

AUSPICIA

ATC

ARGENTINA TELEVISORA COLOR

Material escaneado
por: JTKc
para
TOPKIDSCLUB

Top Kids Games

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1	Donkey Kong Country	IGUAL
2	Batman and Robin	SUBE
3	Super Punch Out!!!	IGUAL
4	Mortal Kombat II	BAJA
5	Super Metroid	IGUAL
6	Mickey Manía	IGUAL
7	Super Street Fighter II	BAJA
8	NBA JAM (Tournament Edition)	IGUAL
9	Megaman X2	IGUAL
10	Kirby's Dream Course	IGUAL

GAME BOY®

1	Contra, the Alien war	SUBE
2	NBA JAM (Tournament Edition)	IGUAL
3	Wario's Blast	SUBE
4	Mortal Kombat II	BAJA
5	Megaman 5	BAJA
6	Wario's Blast	IGUAL
7	Tiny Toon Wacky sports	IGUAL
8	Donkey Kong	BAJA
9	Metroid II	IGUAL
10	Spiderman X-man	IGUAL

MEGA

1	Mortal Kombat II	= 1
2	Sonic 3	= 2
3	Batman and Robin	↓ -
4	Terminator 2	↑ 8
5	Virtua Racing	= 5
6	Super Street Fighter 2	↓ -
7	Total Carvage	↑ 10
8	Mortal Kombat	↓ 4
9	FIFA Int. Soccer	↓ 6
10	Alien 3	↓ 9

GAME GEAR

1	Alladin	↑ 2
2	Mortal Kombat II	↓ 1
3	Tazmania 2	↑ 6
4	Micromachines	↑ 5
5	NBA Jam	↓ 2
6	Sonic Chaos	↑ 7
7	Mortal Kombat	↑ 8
8	X Man	↑ 10
9	Super Kick Off	= 9
10	Sonic Spinball	↓ 4

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Nintendo®

1	Kirby's Adventure	IGUAL
2	Megaman 6	SUBE
3	Super Mario Bros. 3	IGUAL
4	Punch Out!!!	BAJA
5	Jungle Book	SUBE
6	Tiny Toons	BAJA
7	Megaman 5	BAJA
8	Zelda II	BAJA
9	Rampaje	BAJA
10	Goal	BAJA

PC

1	Mortal Kombat II	↑ 2
2	Mortal Kombat	↑ 3
3	Doom II	↓ 1
4	Dune CD	↑ 9
5	War Lords II	↑ 7
6	Dune II	= 10
7	The Fighter	↓ 4
8	Street Fighter II	↑ 9
9	World Cup '94	↓ 8
10	Syndicate	↓ 1

TOP Kids JUGUETES

VARONES

1	Aliens	↑ 3
2	Street Fighter	↓ 1
3	Nikko	↑ -
4	Street Fighter	↓ 2
5	Revell	↓ 4

NENAS

1	Nenuco	= 1
2	Compi Caritas	= 2
3	Baby Chiquitín	↑ 4
4	Mamy surprise	↑ 5
5	La muñeca de Reina	↓ 4

JUEGOS DE MESA

1	Pictionary Party	= 1
2	Pizzas voladoras	↑ 4
3	Mouse trap	= 3
4	Loopin'lovie	↑ -
5	Breakout	↓ 2

VIDEO GAME DEL MES

Material escaneado por: JTKc para
/TOPKIDSCLUB

X-MEN 2

FICHA TECNICA

MEGA GAME:
X-MEN 2

TIPO:
Aventuras
MEMORIA:
16 Megas
SALE EN:
Ya salió
JUGADORES:
1
DIFICULTAD:
Media/Alta
NIVELES:
–

☐ PASSWORD ☐ BATERIA

Hace un tiempo atrás, salió el X-Men para Mega. Era un muy buen juego de acción, entretenido y divertido. Ahora llega X-Men 2, que es superior a la primera versión en casi todos sus aspectos.

En el game, vos podés elegir y controlar a uno de los siete guerreros X-Men. Dependen de qué guerrero elijas para cada nivel tus oportunidades de sobrevivir. Por suerte, cada uno de ellos tiene unos "poderes mutantes" que podés usar. Además, podés cambiar de uno a otro cuando quieras.

En el juego vas avanzando por los niveles, luchando con toda clase de enemigos, hasta llegar al enemigo final. Los niveles a veces se tornan un poco monótonos, pero como la acción es muy intensa, pocas veces te das cuenta.

ELEGÍ TU X-MEN

CYCLOPS

Los rayos que tira son ideales para atacar desde una gran distancia.

WOLVERINE

Sus garras y su capacidad para autocurarse lo hacen ser uno de los mejores guerreros.

GAMBIT

Este guerrero ataca a sus enemigos con cartas explosivas.

NIGHTCRAWLER

Este personaje tiene la capacidad de teletransportarse. Muy útil.

BEAST

Este monstruo es increíblemente fuerte y ágil.

PSYLOCKE

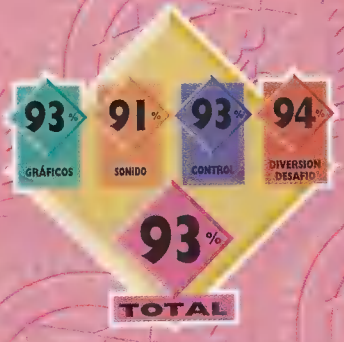
La única mujer que podés controlar en el game, tiene poderes psíquicos.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

El Veredicto

Este juego es, prácticamente, el mismo NBA Jam que todos conocen, pero mejorado al máximo. Todo es parecido: la música, los gráficos y el control. Pero desde el principio vas a notar las diferencias, y te vas a dar cuenta de que tiene todo lo que le faltaba a la primera versión del juego. Mejor control, más tipos distintos de encestadas, más equipos, el relator habla más, de todo. La calidad de juego también es superior, gracias a pequeñas cosas que un jugador normal rara vez se da cuenta, como, por ejemplo, la inteligencia artificial que tiene cada jugador que controla la computadora. Ahora, estos jugadores juegan mejor, bloquean tus movidas, pero también, a veces, se equivocan, como los jugadores reales. En cuanto a los personajes secretos... lo único que te podemos decir es que en la versión de arcade había unos 70, y que la mayoría de ellos estarán en las versiones de Mega y SNES. Resumiendo un poco, NBA Jam Tournament Edition es el mejor juego de basket hasta el momento. Si te gustó el NBA Jam original, no dudes en darle un vistazo a este game.

E.P.



Material escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

2 Super GAME BOY de regalo!!!

TOP WINS

La Página de los Campeones

Enviá tus cartas con récords a:
TOP KIDS REVISTA
Concurso TOP WINS
Felipe Vallese 1558 (1406) o
ATC, Figueroa Alcorta 2977
(1425) Capital Federal

TOP WINS, el lugar en donde vos podés mostrar tus habilidades con los videogames. De paso, te podés ganar un Super Game Boy. Hay dos formas de ganar. Por una parte, nosotros ponemos mes a mes en esta sección un récord que tenés que tratar de batir, y si lo lográs (o llegás cerca), sacarle una foto a tu televisor, siguiendo las instrucciones que están al final de la página. Al que mande el puntaje más alto, le regalaremos un Super Game Boy. En caso de empate, se hará un sorteo entre los que tengan el mismo puntaje.

Por otro lado, vos nos podés mandar fotos con récords de cualquier otro juego que te hayas terminado o hayas logrado un alto puntaje. Con estas fotos, haremos un sorteo y el que salga, ganará otro Super Game Boy.

RECORD DEL MES PARA BATIR

TOURNAMENT NBA JAM EDITION

CONSOLA

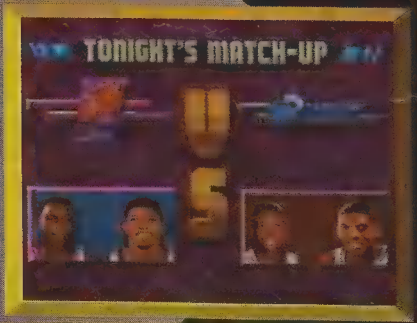
SNES/Mega

RÉCORD

Más encestadas

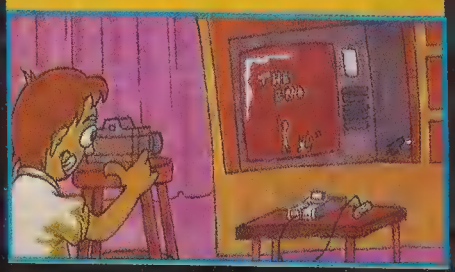
NOTA

Para batir este récord, simplemente tienen que jugar al NBA Jam, ya sea en su versión original o el nuevo NBA Jam T.E., jugar de a uno o de a dos (en el mismo equipo) y tratar de ganar con la mayor diferencia de encestadas, es decir que traten de hacer el mayor puntaje que puedan y evitar que los otros encesten.



FAAA... MIRÁ ESE PUNTAJE

¿Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre, dirección y los detalles del juego (nombre del game, qué puntaje hiciste, con qué personaje, etc) junto con una foto del récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene NO USAR FLASH y apagar las luces del cuarto para que no le dé ningún reflejo al televisor. Mantené la cámara firme. Y por favor, pongan sus datos en las fotos y cartas que nos mandan.



El sorteo de este mes le corresponde al Fifa International Soccer, y el ganador es

Material escaneado por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

LUIS BAR

CAMPEÓN TOP KIDS Y GANADOR DEL SORTEO:

ANTONIO GÓMEZ

Y LOS OTROS CAMPEONES
(aunque no hayanganado nada)

Pedro Tobar
Llegó a la final del Fifa Int. Soccer con Argentina

Julio Grover
Se terminó el MKII.

Juan Cristy
Se terminó el Donkey Kong Country con un 80%

Gastón Slivka
Se terminó el Donkey Kong Country con un 84%

Agustín Barros
Se terminó el Donkey Kong Country con un 79%

Julia Castro
Llegó a la final del Earth Worm Jim para Mega

Recordamos que siguen en pie los concursos del Donkey Kong Country (quién se lo termina y/o logra más porcentaje), quién se termina el Earth Worm Jim y el de este mes.

E.P.

DESAFIO Nintendo®
No hay Excusas
Reparamos tu Nintendo® en 48 hs. o FUIMOS

SERVICE OFICIAL NINTENDO
(01) 633-4006

Oficial Nintendo Seal of Quality

cely
Argentina s.a.
REPRESENTANTE OFICIAL NINTENDO ARGENTINA

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Presentamos la nueva Serie Dale Gas de Game Boy. Cinco nuevos colores alucinantes y una espectacular caja de almacenamiento con lugar para cinco de tus juegos preferidos. (Tintura de pelo no incluída)

¿Cual es tu color?

cely
Argentina s.a.
Felipe Vallese 1558
Tel. 633-4005/12
(1406) Capital Federal

Nintendo®

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

TOP Kids MUSIC

Música Nacional

1	**CIRCO BEAT** Fito Paez	=
2	**TRATAR DE ESTAR MEJOR** Diego Torres	↑ -
3	**BUENA SUERTE Y HASTA LUEGO** A. Calamaro	↑ -
4	**MAS DE LO QUE TE IMAGINAS** The Sacados	↑ -
5	**NO ESTA** Twiggy	↑ -
6	**PARATE Y MIRA** Pericos	↓ 2
7	**MARIPOSA TECNICOLOR** Fito Paez	↓ 5
8	**EXTRAÑO SER** Calamaro/Zavaleta	↓ 4
9	**FONDO PROFUNDO** Vilma Palma	↑ -
10	**VASOS VACIOS** Fabulosos Cadillacs	↓ 6

Música Internacional

1	**TAKE A BOW** Madonna	↑ -
2	**YOU DON'T KNOW HOW IT FEELS** Tom Petty	↑ -
3	**BANG AND BLAME** R.E.M.	↑ 6
4	**JUMP BACK** The Rolling Stones	↑ -
5	**ALWAYS** Bon Jovi	↑ 10
6	**STRONG ENOUGH** Sheryl Crow	↑ -
7	**HOLD MY HAND** Hootie and the Bow Fish	↑ -
8	**SMASH** Offspring	↑ -
9	**YOU GOTTA BE** Des'Ree	↑ -
10	**OUT OF TEARS** The Rolling Stones	↑ -

Estos rankings se hicieron con los formularios que llenaste para el programa TOP KIDS de ATC. Solamente tu voto podrá modificarlos. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

la columna de AKI

NU REALITY

En este número de TOP KIDS quiero darle importancia al sonido a través de un accesorio original y muy novedoso.

Dicho accesorio tiene como fin duplicar la sensación auditiva similar a la que se tiene cuando se va al cine.

Lo fabrica la compañía Nu Reality de los Estados Unidos.

Se puede montar en la pared o tenerlo junto a tu equipo.

Se trata de un aparato de reducido tamaño que agrega una nueva dimensión de sonido a tu equipo de música, a tu consola de video juegos, a tu PC, etc. Este sistema tecnológico se llama Vivid 3D Plus.

Gracias a la tecnología, SRS crea un apasionante y real sonido en 3 dimensiones desde solo 2 parlantes. El Vivid 3D Plus expande cualquier señal de audio (ya sea mono, stereo o codificado) y te envuelve con sonido dinámico en 3 dimensiones.

Lo podés utilizar tanto con un Mini Componente como con cualquier equipo de PC que tenga plaqueta de sonido o con una Mac (Macintosh).

Además se puede utilizar con cualquier consola de video juegos, ya sea Nintendo, Sega o similar. Es de muy fácil instalación y viene equipado con todos los cables necesarios, que son de una excelente calidad.

Si estás buscando que tu cuarto vibre como un salón de arcades, este accesorio no te lo podés perder.

Axi Alexandros Polipopulos

NOVEDADES

Y nos encontramos otra vez en la sección de novedades, la única en la que vos podés ver, antes que nadie, games que se están programando y que en unas pocas semanas van a salir.
También te indicamos características principales de los games que mostramos, y te damos el veredicto Top Kids para que tengas una idea aproximada de la calidad de los mismos.

FICHA TECNICA Top Kids

MEGA/GENESIS
Ecco Jr.

TIPO:
Aventuras acuáticas
MEMORIA:
8 Megas
SALE EN:
Junio
JUGADORES:
1
DIFICULTAD:
Media
NIVELES:
-

VERSION PRELIMINAR

PASSWORD BATERIA

La mayoría de los chicos que tienen Sega conocen a Ecco, un simpático delfín que tiene hasta ahora dos buenos games para el Mega. Ecco Jr (o junior) es un juego de la línea de este delfín, pero diseñado especialmente para los más chiquitos. El tema es un poco más infantil y se recomienda especialmente para niños de cuatro a nueve años de edad. Tiene la misma calidad en gráficos y sonidos que hicieron de Ecco un game ganador y, como hasta el delfín es más chiquito, el game entero es adorable.

KNUCKLES CHAOTIX

FICHA TECNICA Top Kids

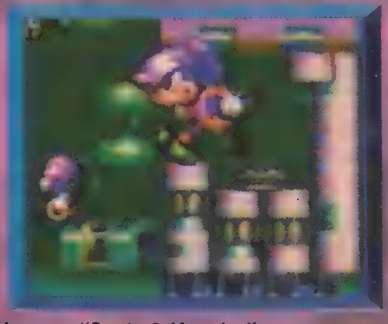
MEGA 32X
Knucles Chaotix

TIPO:
Acción/aventuras
MEMORIA:
16 Megas
SALE EN:
Junio
JUGADORES:
1
DIFICULTAD:
Media/Alta
NIVELES:
5 + 3 Bonus

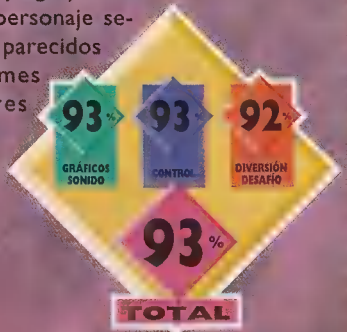
VERSION PRELIMINAR

PASSWORD BATERIA

Knucles Chaotix es el nuevo game de la línea de Sonic. Esta vez, Sonic no es el personaje principal, sino Knucles, la co-estrella del game "Sonic & Knucles".



En el game, Knucles se encontrará con nuevos amigos para luchar contra el malvado doctor Robotnik, que, como siempre, trata de hacerles la vida imposible a los adorables animalitos del bosque. El juego tendrá cinco niveles y tres tipos distintos de bonus, además de algunos gráficos hechos en 3-D. El estilo del juego y el control del personaje serán muy parecidos a los games anteriores de Sonic.



True Lies

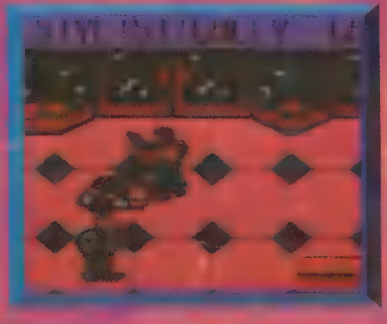
FICHA TECNICA Top Kids

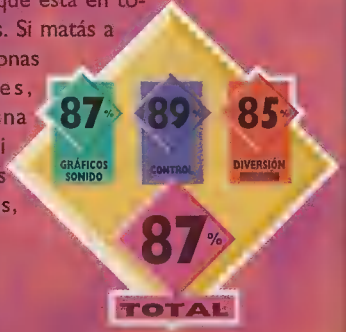
SNES
True Lies

TIPO:
Acción/aventuras
MEMORIA:
12 Megas
SALE EN:
Ya salió
JUGADORES:
1
DIFICULTAD:
Media/Alta
NIVELES:
-

PASSWORD BATERIA

True Lies, más conocida en la Argentina como "Mentiras Verdaderas", fue una película de mucho éxito, en la que actuó Arnold Schwarzenegger. Luego de un tiempo, sale ahora su game.
En el juego, la acción es vista desde arriba, como en el game "Zombies ate my neighbours". Al avanzar por los niveles, podés ir agarrando armas, municiones y otros ítems. Tenés que ir disparándoles a todos los terroristas que veas, pero sin dañar a la gente inocente que está en todas partes. Si matás a tres personas inocentes, perdés una vida. Y si perdés las tres vidas, ¡fuiste!.





Material exclusivo para /TOPKIDSCLUB

THE FLINTSTONES

ROAD 3 RASH

FICHA TECNICA Top Kids

GAME: Los Picapiedras

TIPO: Acción/aventuras
JUGADORES: 8 Megas
SALE EN: Ya salió
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media/Alta
NIVELES: 5

GRÁFICOS ☐ SONIDO ☐ CONTROL ☐ DIVERSIÓN ☐

Si no te gustó la película de los Picapiedras, quizás dudes en probar este game. Pero el juego de los Picapiedras es mucho más entretenido y divertido de lo que cualquiera podría llegar a pensar en un primer momento.
En el game, Pedro tiene que rescatar a sus

amigos, y para ésto tiene que abrirse camino por cinco largos niveles. La animación de los personajes es excelente, al igual que las cosas que podés hacer con Pedro. Por ejemplo, con tu garrote, podés aplastar ranas y huevos de dinosaurios, además de pegarle por la espalda a los otros cavernícolas (los cuales no ven venir el golpe y, cuando lo sienten, pegan un grito de aquellos).

92% GRÁFICOS SONIDO | 91% CONTROL | 93% DIVERSIÓN DESAFÍO
92% TOTAL

FICHA TECNICA Top Kids

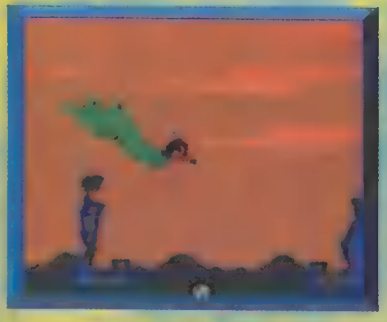
GAME: Desert Demolition

TIPO: Lucha
JUGADORES: 8 Megas
SALE EN: Mayo
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media/Alta
NIVELES: -

VERSION PRELIMINAR

PASSWORD ☐ BATERÍA ☐

Desert Demolition es básicamente un dibujito animado del Coyote y el Correcaminos llevado al videogame. Se puede controlar a cualquiera de los dos, pero es mucho más divertido manejar al Coyote, ya que con el Correcaminos, lo único que hacés es (lógicamente) correr.



Al avanzar por los niveles, vas encontrando cajitas "marca Acme", con las que podés hacer de todo, desde usar los famosos patines con cohetes hasta usar un traje de murciélago verde para volar.
Una de las mejores cosas que tiene el game son los pequeños detalles que te hacen sentir estar viendo un dibujito, por ejemplo la música (que cambia de acuerdo a la acción que estés realizando) y la animación de los personajes.

94% GRÁFICOS SONIDO | 92% CONTROL | 93% DIVERSIÓN DESAFÍO
93% TOTAL

FICHA TECNICA Top Kids

GAME: Road Rash 3

TIPO: Carrera de motos
JUGADORES: 16 Megas
SALE EN: Ya salió
JUGADORES: 2
DIFICULTAD: Media/Alta
NIVELES: -

PASSWORD ☐ BATERÍA ☐

Salvo que hayas visto o jugado la "más que increíble" versión de 3DO, el Road Rash 3 para Mega probablemente te encantará.
Desde el primer game de Road Rash, la principal característica que tuvo es la de no tener ninguna clase de reglas, simplemente había que correr una carrera

de motos. Pero lo mejor de ésto es que para ganar podés hacer lo que quieras, desde empujar a tus adversarios fuera de la pista, hasta pegarles con cadenas. Es un poco violento, pero muchos jugadores desearían poder jugar de esta manera en todos los juegos (en especial, cuando van perdiendo).
Es un game muy bueno para el Mega. Si te gustan los juegos de carrera con algo de violencia y acción, dale una miradita.

89% GRÁFICOS SONIDO | 93% CONTROL | 93% DIVERSIÓN DESAFÍO
92% TOTAL

E.P.

Algo más sobre...

INFORME ESPECIAL

MORTAL KOMBAT III

Material escaneado por JUKI para TOPKIDSCLUB

¡TODA LA INFORMACIÓN!

Falta poco, muy poco. En una de ésas, a lo mejor, ya habrá llegado a la Argentina para cuando leas ésto. En el Mortal Kombat III hay grandes cambios. Caras familiares. Kano está de vuelta y Sonya también. Sub Zero ya no es más un ninja, pelea con la cara descubierta. Hay un monstruo de cuatro brazos nuevo... ¡y parece que ELLA es más peligrosa que Goro y Kintaro juntos!

El total de personajes que se pueden elegir asciende a 14, pero la lista podría llegar a ser un poco más larga, considerando las modificaciones que se estuvieron haciendo al game en este último tiempo y "el misterio" de la pantalla de selección de personajes (te vas a dar cuenta de a qué nos referimos cuando la veas).

De los 14 personajes, muchos son viejos conocidos. En la lista ésta están:

- **Shang Tsung:** Esta vez vuelve de forma distinta, no es viejo como el MKI ni joven como el MKII.

- **Kano:** Te lo mostramos hace dos meses atrás, en esta misma sección.

- **Jax:** Esta vez tiene brazos biónicos.

• **Kung Lao:** Es uno de los personajes que menos cambió.

• **Sonya:** Está de vuelta luego de un largo descanso.

• **Sub-Zero:** Es uno de los personajes que más cambió. Ya no es más un Ninja y pelea sin la máscara. Detrás de él hay una larga historia, y tiene unas tomas especiales espectaculares.

• **Liu Kang:** El "chinito" sigue en el torneo, pero esta vez su papel será actuado por otra persona, por lo cual su apariencia física puede cambiar un poco.

• **Sindel:** Uno de los nuevos personajes. Tiene una especie de espadas en forma de gancho que revolea continuamente y una máscara que oculta su tajeada cara.

• **Indian:** A pesar de que su nombre (Indian) puede llegar a ser cambiado a último momento, este personaje es de lo más extraño. Se trata de un indio muy canchero y bastante raro.

• **La novia de Shao Kahn:** Aún no se le ha puesto nombre, pero va a ser uno de los luchadores del torneo que los chicos van a admirar más.

• **El Robot:** Probablemente, su nombre sea Cyber-Ninja, aunque todavía no hemos podido confirmar este dato. Se trata de una especie de robot muy, muy canchero que será increíble.

MÁS DATOS:

- Los otros tres personajes que los chicos van a poder jugar en el game aún son un total misterio. Uno de ellos va a ser una chica (no será ni Mileena ni Kitana).

- Es muy posible que Reptile sea un personaje oculto y que se pueda controlar a Smoke o Jade.

- Rayden aparecerá en el juego, pero no se podrá controlar, y posiblemente tampoco sea un personaje oculto.

- Existen grandes posibilidades de que se pueda controlar a Shao Kahn.

- Va a haber un nuevo jefe que, según Ed Boon (el creador del game), va a ser mejor que cualquiera de los jefes anteriores del MK. Sin embargo, Shao Kahn será el jefe supremo.

- La bestia mitad dragón mitad humano de cuatro brazos, será una chica y será espectacular.

- Existe la posibilidad (aunque es poco probable) de que se agregue un botón más, que funcionaría como una especie de turbo, como en el NBA Jam. Este botón serviría para dar mucha más velocidad y acción al game.

Al margen de los nuevos luchadores y de la intrincada historia detrás del MKIII, lo que hará al game superior a las versiones anteriores será la calidad en gráficos y de control. Por ejemplo, todos los personajes tendrán muchísimas tomas y todas ellas serán espectaculares. Los luchadores también podrán correr, lo que hará que la acción sea mucho más rápida. Con respecto a las fatalities y demás formas de terminar con tu enemigo, cada luchador tendrá al menos tres o cuatro y serán increíbles. Vimos una de ellas, la del robot (cyber-ninja). En la fatality, el robot abre su pecho y con toda la maquinaria y los engranajes que tiene adentro, hace añicos al contrincante. También habrá movimientos Friendship, pero desconocemos si habrá otras formas más de despedirte de los enemigos. Eso es todo lo que sabemos por el momento, pero muy pronto seguiremos informando sobre este nuevo game. ¡No se pierdan la próxima edición de Top Kids!

E.P

Material escaneado por: TKc para
/TOPKIDSCLUB

PREGUNTAS & RESPUESTAS

Material escaneado por: TK para TOPKIDSCLUB

Ping & Pong a cargo ahora de esta sección para darle descanso a Emiliano. Siguen respondiendo tus preguntas con toda la buena onda.

P R E G U N T A :

Santiago Gil de Martínez nos pregunta y nos envía trucos. Esta es su carta: 1) A veces cuando peleo contra Reptile y él me gana el primer round con un Acid Split, en vez de festejar, mientras la máquina dice Reptile Wins, él se acerca a mi personaje y lo arroja como si la pelea siguiese. Mis preguntas son: ¿yo podría hacerlo? ¿Cómo?. 2) Muchas veces, cuando peleo contra Johnny Cage, él hace un Shadow Kick con diferente sonido y sombra roja. ¿Cómo se hace? 3) Una vez estaba peleando con Liu Kang contra Jax, y yo empecé a lanzar High Fireballs, por lo que Jax se agachó sin poder pararse, luego de ésto Jax comenzó a deslizarse, agachado y todo, por el suelo pero su cuerpo estaba inmóvil. Díganme, ¿cómo se hace?. 4) Hace poco estaba peleando con Kung Lao y, de repente, salté y quedé al otro lado pegado a mi oponente; así que lo agarré. Entonces Kung ¿Lao realizó la mitad de su agarre original, pero el oponente salió impulsado hacia el lado opuesto al que Jung Lao lo había lanzado. ¿Cómo lo hice? 5) Realizar esta secuencia en la pantalla de selección de peleador e irás directamente con Shao Kahn: derecha-arriba-arriba-derecha-t muy rápido (yo no lo descubrí). 6) Con Kitana colocate muy lejos del enemigo, después lanzale un abanico y enseguida que puedas, realizá un Van Dam Spear como si el abanico todavía estuviera golpeándolo por un rato.izquierda-selec

R E S P U E S T A :

1) En el MK no se puede jugar con Reptile, por lo tanto no podés hacer lo que vos decís. 2) No hay forma precisa de hacer el Shadow Kick Roj. Sale a veces y se podría decir que es de suerte. 3-4) Los juegos muchas veces tienen errores de programación, seguramente fue lo que pasó en tu juego. 5-6) Gracias por haber mandado esos trucos para el MKII.

P R E G U N T A :

Sebastián Vaquero de Pehuajó tiene algunas dudas: la primera es que no sabe cómo grabar sus games ni en video, ni en su grabador. Para empezar -nos dice- en mi SNES me vino un cable con tres salidas (L audio, R audio y video). En el video tengo dos entradas audio-video out y audio video in; pero son sólo dos entradas y mi cable tiene tres. Lo mismo pasa con el grabador, siguen siendo dos las entradas. ¿Qué es lo que debo hacer? En el MEGA, en cambio, tengo el cable audio-video, con dos salidas: éstas las coloco en la TV, que tiene dos entradas, pero no pasa nada. El color del cable del MEGA es rojo y amarillo y las entradas del TV son amarilla y blanca. ¿Tiene ésto algo que ver? Mi Power Set tiene un diseño diferente, no es compatible con SEGA CD y la música de los games es más lenta, así como el desarrollo del juego, si lo comparo con el MEGA. Por otra parte, dice que Liberato es lo mejor y que es fanático de Liberato.

R E S P U E S T A :

Sebastián, vemos que tenés algunas dudas: para grabar tus games en el video, tenés que poner sólo un cable de audio (el que concuerda con el color) y en TV grabador tenés que poner los dos de audio. En el caso de tu MEGA tenés que poner la roja en el lugar rojo y el amarillo en el blanco. En el caso de Power Set, tal vez sea una copia mal hecha. Ah, Liberato dice que tenés razón, que es lo mejor de lo mejor.

P R E G U N T A :

Héctor Isualdi de Córdoba dice que Top Kids es la mejor revista de videos y nos cuenta sus dudas. Dice: "Quisiera que me respondan: 1) El otro día fui a un salón de arcades y estaba el MKII. Lo raro es que cuando empecé a jugar no podía hacer las "fatalities", pero la computadora sí podía hacerlas. La otra cosa rara fue que el sonido era diferente al de cualquier otro MKII". Nos pregunta si es que este juego es trucho o es una versión preliminar. También quiere saber cuántos bites tiene un Family y si hay un adaptador de Nes para family.

R E S P U E S T A :

Hay numerosos salones de arcades que ponen super nintendos o megadrives dentro de la carcaza y adaptan los controles a los botones y palancas de la máquina. Otra de las razones es que los arcades pueden configurarse y puede ser que en un local lo hayan configurado sin fatalities y con un tono de música distinto. La otra pregunta es del Family Game. Nosotros tratamos de no trabajar con ese tipo de consolas porque pensamos que ya quedó un poco en el pasado. Pero la respuesta es que tiene 8 bites como el Nes. Con respecto a los adaptadores te podemos decir que existe uno para jugar los cartuchos de Family y Nes.

EL MUNDO DEL VIDEO JUEGO

Material escaneado
por: JTK's
para
TOPKIDSCLUB

El Primer Shopping de Video Juegos con los mejores precios

Venta Telefónica:(01) 925-5273 al 76, 951-1903/1924/3091/3092 y 831-9635

En Cap. Fed.: Av. Corrientes 2171 - Scalabrini Ortíz 2479. En Mendoza: Las Heras 257, Tel.: (061) 253365

ENTREGAS EN TODO EL PAIS - PODES ADQUIRIR CUALQUIERA DE ESTOS PRODUCTOS EN 3, 6 O 12 CUOTAS

GENESIS

Genesis II
Cont.: **U$S 199,00**
12 cuotas de **U$S 18,60**

3DO

Panasonic 3DO
Cont.: **U$S 799,00**
12 cuotas de **U$S 74,60**

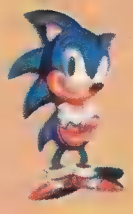
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Nintendo completa
Cont.: **U$S 289,00**
12 cuotas de **U$S 27,00**

LOS MEJORES PRECIOS

GAME BOY

Game Boy con Tetris
y Auriculares
Cont.: **U$S 119,90**
12 cuotas de **U$S 11,20**



GAME GEAR

Game Gear con
2 juegos
Cont.: **U$S 239,00**
12 cuotas de **U$S 22,30**

Consultá por otros títulos ***Consulte precios por mayor***

SUPER NINTENDO TITULOS	12 cuotas de	P. cont.
26-0140 Act Raiserds 2	U$S 7,65	81,90
26-0256 Batman y Robin	U$S 11,10	118,90
26-0150 Bugs Bunny(Rabbit R.)	U$S 7,65	81,90
26-0133 Buster Busts Tiny Toom	U$S 10,55	112,90
26-011 Dinocity	U$S 6,45	68,90
26-0225 Don King Kong Country	U$S 10,55	112,90
26-0142 Duffy Duck	U$S 8,05	85,90
26-0272 F-Zero	U$S 5,05	53,90
26-0144 Inspector Gadger	U$S 7,40	78,90
26-0267 Jurassic Parck 2	U$S 10,55	112,90
26-0266 Mickey Mania	U$S 11,60	123,90
26-0220 Mortal Kombat II	U$S 10,65	113,90
26-0258 Retorn of Jedi	U$S 11,95	127,90

SEGA TITULOS	12 cuotas de	P. cont.
27-0042 Aladdin	U$S 3,20	33,90
27-0015 Barcelona '92	U$S 2,25	23,90
27-0156 Bubsy II	U$S 3,20	33,90
27-0063 Cool Spot (7UP)	U$S 2,25	23,90
27-0164 Earthworm Jim	U$S 3,95	41,90
27-0111 Ecco The Dolphin 2	U$S 3,20	33,90
27-0167 Fifa Soccer 95	U$S 3,35	35,90
27-0149 Jurassic Park 2	U$S 3,20	33,90
27-0113 La Bella y la Bestia	U$S 3,20	33,90
27-0172 Lethal Enforcer 2	U$S 3,20	33,90
27-0170 Mickey 4	U$S 3,20	33,90
27-0151 Mickey Mania	U$S 3,20	33,90
27-0117 Mortal Kombat II Gen.	U$S 6,55	69,90

GAME BOY TITULOS	12 cuotas de	P. cont.
23-0151 Batman 3	U$S 2,15	22,90
23-0158 Don King Dong Color	U$S 4,10	43,90
23-0154 Duck Tale 2 (Tío Rico)	U$S 2,15	22,90
23-0125 Felix The Cat	U$S 2,15	22,90
23-0191 Fifa Soccer	U$S 2,15	22,90
23-0180 Gremlins 2	U$S 2,15	22,90
23-0091 Ghost Busters 2	U$S 2,15	22,90
23-0012 Home Alone 2	U$S 3,55	37,90
23-0199 Indiena Jones	U$S 2,15	22,90
23-0140 Jurassic Park	U$S 4,10	43,90
23-0204 Mickey's Ultimate Chall	U$S 3,55	37,90
23-0160 Mortal Kombat II	U$S 4,10	43,90
23-0163 Nemesis 2	U$S 3,55	37,90

T.A.E.: 23,92%. OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR STOCK.
DOLARES CONVERT. Ley 23928
Las cuotas son mensuales e incluyen 21% de IVA
Vigencia de este aviso hasta el 30/6/95
Todos los productos con garantía escrita y servicio post venta.
ENVIOS AL INTERIOR: (01) 736-2304/8615
Gastos de Envío: Cap. Fed. $5 - G.B.A. $8,50 - Interior $15

Nuestros productos son transportados al interior por
Villalonga - Furlong s.a.

TARJETAS DE CREDITO: Hasta 12 cuotas
VISA argencard MasterCard
CABAL

Hasta 6 coutas
DINERS - CREDENCIAL -
CARTA FRANCA - BANELCO
Hasta 3 coutas
AMERICAN EXPRESS

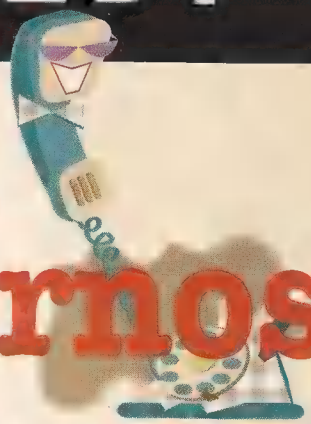
P.C.	47,9	289	199	119,9	239	799	81,9	118,9	112,9	68,9	85,9	53,9	33,9	23,9	41,9	35,9	22,9	43,9	37,9
P.T.F.	54	324	223,2	134,4	267,6	895,2	91,8	133,2	126,6	77,4	96,6	60,6	38,4	27	47,4	40,2	25,8	49,2	42,6

Nintendo, Super Nintendo y Game Boy son marcas registradas de Nintendo of América Inc. Game Gear, Sega CD y Genesis son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd.

LINEA 0-600-1234-4

Material escaneado
por: JTKc

Otra Manera de Comunicarnos



Los llamados siguen lloviendo a Top Kids así que con paraguas y galochas nos decidimos a recolectarlos y transcribir algunos para nuestra revista. Por lo general, los chicos mandan saludos y las chicas requieren a sus amigas revelando cuáles chicos fuertes (o refuertes) prefieren. No hay caso, se ve que son mujeres.

Reiteramos a los que llaman al número de Top Kids que digan su nombre con claridad. Igual que los nombres de los chicos y adultos que quieren saludar. De otra manera, uno escucha veinte veces la grabación y no entiende nada. Estos saludos que publicamos estaban bastante claros.

* Hola, yo me llamo Elías Jorgeli, voy a 5to. C y mando saludos a Liberato, Aki, Emiliano y a Pablo. Me encanta la revista, sus notas. Muy bueno el comic y los quiero mucho.

* Hola, habla Juan y vivo en San Martín y quiero más información sobre el Mortal Kombat III. Y que la revista cueste menos, chau.

* Hola, soy Mariana de Berazategui. Y quiero mandarle un saludo muy especial a Fernando que está refuerte.

* Hola, soy Luciano y quiero mandarle saludos a todos los chicos de 5to. C del Juana Manso. Y quiero decirle a Paula que es una genia.

* Hola, soy Marcelo de Lanús y quiero que pasen más información sobre la película "Street Fighter".

* Me llamo Pablo, tengo 10 años y quiero decir que la revista de Top Kids es la mejor del mundo. (Pablo tiene razón).

* Soy Carolina de Martínez y quería mandarle saludos a mis amigas Soledad y Fernanda. Y un beso para Aki que está refuerte.

* Hola... me llamo Pablo, soy de Belgrano y quería mandarle un saludo a Gustavo, a Fernando, a Christian, a Diego, a Denise y a todos.

* Soy Alejandro de Laferrere y mando un saludo a mi mamá, a mi hermano, a mi amigo Jorge, a Ismaelito y a César.

* Me llamo Mariano Domínguez y mando un saludo especial a María Rojo que la reamo.

* Soy Andrea, tengo diez años y le mando un saludo a toda mi familia y a dos personas muy especiales: mi padrino y mi madrina y a nadie más.

* Quiero decir que el programa está espectacular y saludos a todos los que me conocen (sin firma).

* Mi nombre es Paula Adriana Izaurralde y tengo nueve años y mando un saludo a todos los que me conocen.

*Quisiera que pasen la historia completa de Six Pistols (sin firma).

* Un saludo para Vanesa, Gisela, Gabriela y para Gracielita. Chau (un varón que no firma).

* Soy Lucas Alberto Serrano, tengo 11 años, vivo en Burzaco y mando un saludo para todos los que me conocen.

* Me llamo Elma y quiero quemar a Romina que dice que Hugo está refuerte.

* Me llamo Mariano, tengo diez años, los felicito por el programa que está recopado y pido que pasen música sobre metálica.

* Soy Amelia de Avellaneda y quiero quemar a mi amiga María Luisa que dice que Lucas de Wilde está refuerte. Un saludo a todos. Y nada más. Ah, un beso a Pablo.

* Me llamo Eduardo Alejandro y quiero saludar a mi madrina, a mi padrino y a los chicos de la escuela 82, sexto grado, a mi viejo, a mi vieja y a todos los que me conocen.

* Soy Juan Eduardo de Vicente López y quiero mandar un saludo especial al sabio loco y decirle que es un genio. Un saludo a Aki, Emiliano y a Pablo Marcowsky.

* Soy Edgardo de Wilde y mando un saludo a Nicolás, a Miguel, a Jorge, a Danilo, a Diego y a Francisco y muchas gracias.

* Soy Walter de 12 años y les digo que el programa está buenísimo y lo veo siempre. Chau.

* Hola, mi nombre es Romina Paula y quiero mandar un saludo a Pablo que está refuerte y a Gerardo y decirle que lo reamo. Chau.

* Hola, soy Lucas Tomás de Banfield y quiero decir que el programa está rebueno y quiero mandar un saludo a mis amigos Esteban, Luis, Matías, y Federico. Chau.

* Soy Viviana de La Lucila y quiero requemar a mi prima Patricia, que dice que Juan Elías está refuerte y que lo reama, que le de bola.

para llamá a la linea
/TOPKIDSCLUB
Top Kids
LINEA 0-600-1234-4

¡Hollywood me llama!

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

Los críticos de todo el mundo aplauden mi insuperable participación en el programa que hago con el querido amigo interactivo, el oso TV Teddy, de lunes a viernes por ATC y por cientos de miles de canales de toda América. John Smith, el destacado crítico del semanario norteamericano "Stars of TV", dijo, en inglés, claro: "Liberato supera con su actuación a la de Tom Hanks en la película 'Forrest Gump'". Y agrega: "Cuando hace de pavo le sale tan natural que creemos sinceramente que estamos ante un auténtico pavo".

Es verdad, desde que asombro a la crítica y logro todavía más admiración de mi público, me llueven ofertas. Del famoso circo internacional "La Carpita de Pirulo", me han ofrecido el papel de domador de leones hambrientos. Según contrato, debo meter la cabeza adentro de la boca, y pegarle un latigazo al león al mismo tiempo. Como no es mi especialidad, la rechacé. Pero eso no es nada, la mundialmente conocida kermesse "La Pila de Latas", quiere que me haga cargo del puesto del "Tiro al Pichón". Más aún, quieren que el pichón sea yo.

Todos los que me conocen saben que no me gusta hablar de mis éxitos; pero, de todas maneras, tengo la obligación de contarle a los lectores de mi revista lo que sucede en el mundo artístico. Y lo que sucede, dicho con humildad, es que de un momento a otro me llaman de Hollywood para que ocupe el lugar de Arnold Swarzenegger en "Terminator III". Y bueno... siendo tan excelente intérprete es lógico que me pase lo que me pasa. No hay otra cosa.

El Gran Liberato (humildemente)

¡Descubrí el GAME!

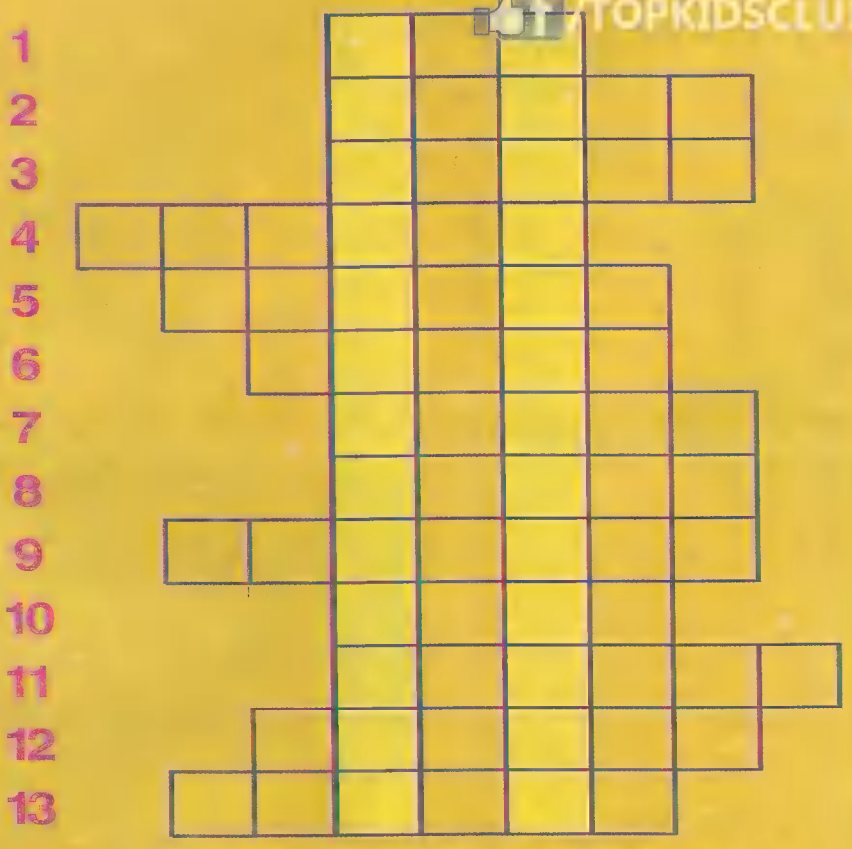
Ésta es una bien difícil. Para que la descubras, tenés que saber mucho de videogames y, además, haber jugado y visto este game. Es de aventuras, es de Nintendo, salió a principios del año pasado y lo incluimos en el número especial de la revista Top Kids.

Solución en la pág. 28

ESTA FRASE SE LA DICEN AL PERSONAJE DE ESTE NUMERO CUANDO SE QUEJA DE ALGUNA COSA.

GRILLA TOP

Material escaneado por JTK para /TOPKIDSCLUB



1) Abreviatura de "señora"
2) Hacer un pozo.
3) Cosa con vueltas que tenemos a los costados de la cara.
4) Lo que hacen los agentes secretos y las señoras a través de las ventanas.
5) Instrumento musical con hermosa dentadura blanca y negra.
6) Agujero de... que preocupa a los ecologistas y debe preocuparnos a todos.
7) Seudónimo del arquero de Racing y de todos los que se llaman Ignacio.
8) Vigilar cautelosamente.
9) Nombre del arquero de Independiente y de otra mucha gente.
10) Alguien que entra sin pagar.
11) Puerto del Perú, cercano a Lima y avenida de Buenos Aires por donde rueda la luna.
12) Encubrir, disimular.
13) Paliar (idem)

sabías QUE

La palabra almohada es de origen árabe (al-mujadda) y quiere decir en ese idioma "lugar donde se apoya la mejilla".

No todos los habitantes del mundo reciben igual cantidad de calorías. Un norteamericano consume, promedio, 3.671; un argentino, 3.168; un brasileño, 2.751 y un habitante de Burundi, 1.972. Claro que hay otros países que no llegan siquiera a este último índice.

La isla más grande del mundo es Australia. Tiene 7.618.517 kilómetros cuadrados. Podés compararla con la Isla Grande de Tierra del Fuego, dividida entre Argentina y Chile, que tiene solamente 66.134 kilómetros cuadrados.

Carlitos Chaplin se llamaba Charles Spencer Chaplin. Había nacido en Londres en 1889 y murió el día de Navidad de 1977. Comenzó a trabajar en teatro a los cinco años. Su primera película en Estados unidos fue "Carlitos periodista" y la filmó en 1914.

La palabra gnomo, que designa al enanito de los cuentos, también se puede escribir nomo.

Humor top

Material
para
TVTOPKIDSCLUB

- ¿Es verdad, Juanita, que estás tomando un té para adelgazar?
- Sí. Desde hace una semana.
- ¿Y es muy feo?
- ¡No! Es riquísimo. Sobre todo con pan y manteca.

Lucas Ismael Albornoz
de Pergamino

- Era un chico "mano larga". Un día, corriendo, se pisó los dedos.

julián Ferri
de Tucumán

- Señor conde... Me dijeron que se le ha incendiado uno de sus castillos. Habrá sido espantoso...
- No crea. Como espectáculo fue muy bonito.

Damián A. Ramírez
de Capital

- Era un chico que tocaba la batería de oído. Hasta que se aplastó una oreja con los platillos.

Daiana Martelli
de Lanús Oeste

- Susanita... ¿Nunca te dijeron que tenés unos ojos hermosos?
- Nunca.
- Bueno, por lo menos la gente que conocés es sincera.

Liliana Wikman
de San Rafael - Mendoza

SOLUCION GRILLA

		R	A	L	A	P
	O	L	A	L	A	C
O	D	A	L	O	C	
		S	I	U	L	
	R	A	H	C	E	C	A
	O	H	C	A	N		
	O	N	O	Z	O		
		O	N	A	I	P	
		R	A	I	P	S	E
S	O	B	R	A	R		
	A	J	E	R	O		
	R	A	A	V	C		
		A	R	A	S		

Solución Game

SOLUCION:
SUPER METROID

LUCAS Un chico Top

El 27 de abril se estrenó la película que todos los chicos estaban esperando

STREET FIGHTER

Material escaneado por TKc para TOPKIDSCLUB

LA ULTIMA BATALLA

Con Jean-Claude Van Damme

A la ocación de este SUPER ESTRENO JOCSA presenta más de 10 NOVEDADES en juguetes, complementos y accesorios, para la YA conocida línea:

- El Shadaloo
- El Street Stricker
- El Persuader
- Moto Trineo, Carro Todo Terreno...

Y MUCHOS MÁS.

Auspician

Top Kids

ATC ARGENTINA TELEVISORA COLOR

La linea de juguetes es ...lógicamente de

STREET FIGHTER

Jocsa

Material escaneado por TKs para /TOPKIDSCLUB

Concursos

Cupones

Hacete socio del club Top Kids

Nombre: .....

Calle: ..... N° .....

Ciudad: ..... (Cod. Postal) .

Provincia: ..... Tel.: .....

Fecha de Nac.: ..... Documento: .....

¿Qué consola tenés? (Indicalo con una cruz)

- ☐ SNES
- ☐ MEGA / GENESIS
- ☐ FAMILY
- ☐ NES
- ☐ GAME BOY
- ☐ GAME GEAR
- ☐ PC
- ☐ Otra (¿cuál es?) .....

¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
5) .....

¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?

.....
.....
.....

El sorteo se realizará en el último programa de MAYO de TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Ganate uno de los cinco cartuchos Super Nintendo

Top Kids Music

Nacional

1)
2)
3)
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)

Internacional

1)
2)
3)
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)

Top Kids Toys

Nenas

1)
2)
3)
4)
5)

Varones

1)
2)
3)
4)
5)

Juegos de Mesa

1)
2)
3)
4)
5)

Este espacio tiene su importancia. Gracias a estos cupones podés participar de concursos y opinar. Y tu opinión, lo sabés bien, en Top Kids tiene mucha importancia. Si no fuera así, esta revista no existiría. Y esto es cierto.

SUPLEMENTO PARA
GENTE GRANDE
DESPRENDE EL SUPLEMENTO Y REGALASELO A LA GENTE GRANDE DE LA CASA

SUMARIO

Material escaneado por TKc para /TOPKIDSCLUB

LOS ADOLESCENTES
4
LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN LA RADIO II
6
EXPRIME BOCHOS HEX

EL ADOLESCENTE EXISTE, VA A EXISTIR SI ES NIÑO

Adolescentes

¿Cómo es el adolescente en temas entendibles? Es medio niño, sin serlo por su edad, medio adulto. ¿Cómo funciona? Como medio-niño, medio-adulto y muchos de ellos son inestables.

Todo como si estudia medicina, medio-médico; si trabaja en la empresa importante del padre, medio-financiero-economista; si es obrero funciona como medio-aprendiz, y a lo mejor medio-oficial.

Si es empleado, aunque sea eficiente, es medio empleado, llamado comúnmente cadete.

Es el adolescente que va organizando su personalidad, hasta la maduración, y para un porcentaje muy pequeño, a veces nunca llega.

Los propósitos del adolescente son muy loables, pero muchas veces para sus padres lo ven con fragilidad en sus deseos; algunos observan sus conductas como negativas, sin afecto, sin futuro. A veces se los observa como afectos a una manera infantil de aferrarse.

Todo esto sin embargo es evolutivo, preocupa a los padres, esperando el cambio.

Otros adolescentes con actos impulsivos, desordenados, agresivos, irreflexivos producen en sus proyectos la necesidad de consultar a los médicos.

Hay otros padres, los desentendidos, que expresan: es cosa de la juventud, el crecimiento ya todo pasará, cambiará, es un hijo inestable pero en el fondo es auténtico.

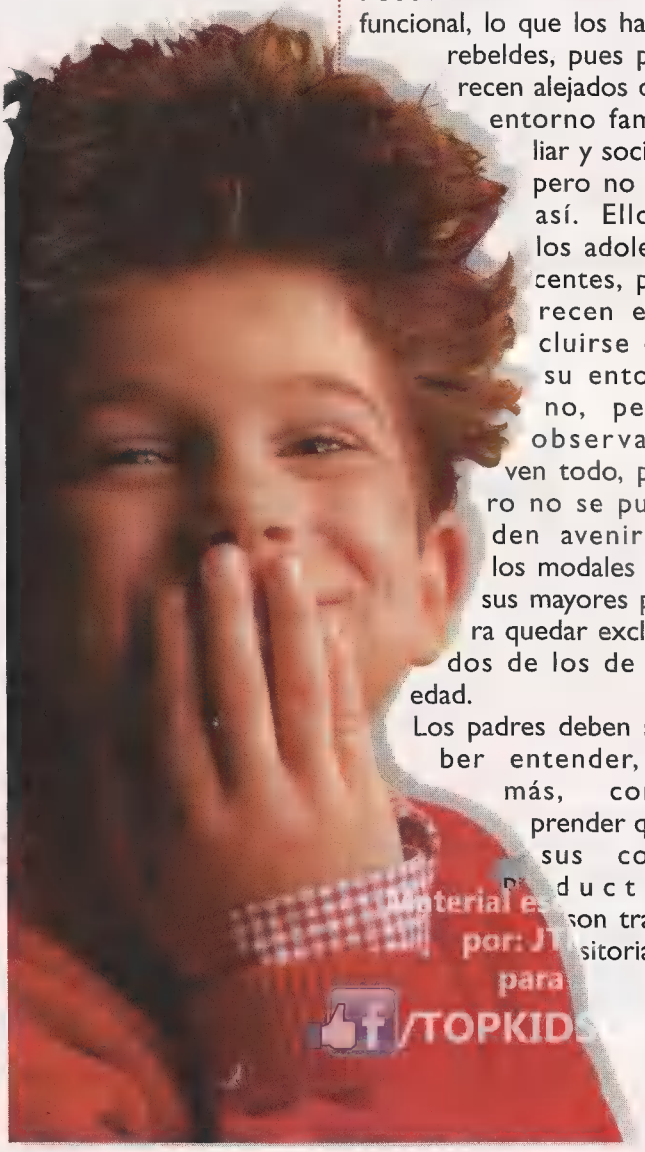
Todas las variables conductas se pueden observar en el adolescente. Sus conductas son muchas veces imprevisibles.

Ante una equivocación, ellos creen, y así lo expresan, como si nada hubiese pasado.

Los objetos logrados, en oportunidades, son dejados o abandonados. Ej. una pareja, un estudio, una carrera, etc., y en otras, el duelo por la pérdida los aleja de todo contacto social, como si lo ocurrido fuera el fin del mundo.

A veces parecen autómatas, haciendo lo que los

padres quieren, o el líder del grupo; pero lo más notable es su identificación con los ídolos, a los cuales imitan en las ropas, adornos, en su caminar y su lenguaje. Los adolescentes niegan la mantención de sus padres o familiares, siempre aducen que saben vivir por sí mismos.
Fuera de su casa, hogar, se alían con otros adolescentes en proyectos fantásticos y, a veces, se lanzan al amor, a la política, a la droga, sin un pensamiento fuerte que sería un freno (pensamiento, definición)
Imitan a otros adolescentes pero sin perder su identidad, y generalmente se apartan de sus compañeros que no comulgan con sus ideas, su léxico, está conmigo o no, no aceptan términos medios.
Hay una omnipotencia ilusoria, pero no autodestructiva (eso solamente ocurre en los adolescentes psicóticos).
Poseen una autonomía funcional, lo que los hace rebeldes, pues parecen alejados del entorno familiar y social, pero no es así. Ellos, los adolescentes, parecen excluirse de su entorno, pero observan, ven todo, pero no se pueden avenir a los modales de sus mayores para quedar excluidos de los de su edad.
Los padres deben saber entender, y más, comprender que sus conductas son transitorias.



La dinámica de su manera de ser es que en sus divergencias, peleas con sus padres, éstos últimos siempre serán sus padres, pero una divergencia con su grupo, sus amigos o compañeros adolescentes, dejarán de serlo.
No están encapsulando su manera de ser en algo permanente. Con el tiempo, bien llevadas, comprendiéndoles, respetando su creatividad y productividad, se adaptarán a la realidad de su edad adulta.
Al adolescente se le puede dar consejos, obligaciones, pero no condenarlo al estrecho camino de ser servidor de padres y dueños de la verdad.
Las gratificaciones del adolescente son tener momentos de libertad, de fusionarse con sus amigos, el entorno social y obtener de ella gratificaciones individuales. Esto es obtener una buena autoestima, que es en el fondo poner en marcha adecuada sus aptitudes y vocaciones.
El adolescente no es un autómata capaz de obedecer y actuar por órdenes perentorias, sino sería un muy grave enfermo (Obediencia automática) que hace lo que le dicen sin estarlo viviendo.
Veamos muy bien lo que vive el adolescente, pues éste se está formando, desarrollando y no haciendo una vida prestada por los demás. Puede agredir, puede seducir, despreciar, puede enemistarse, pero sus padres, hermanos mayores deben entender lo que le está pasando sin interrogarlo excesivamente.
Ayudarlo cuando está desdichado, derrumbado, pues algo le pasa, aunque éste no lo puede expresar (secreto adolescente, y a lo mejor en el futuro para él no sea más que una anécdota).
Lo que debemos hacer no es encerrarlo, ni hacerlo responsable de conductas que él revela, como descarga, para no realizarlas.
Ver las motivaciones de éstas conductas.
Ver bien sus déficits, de identificación, de identidad, físicos, etc.
El adolescente infantil tarda un largo tiempo en evolucionar. Estos pueden persistir durante mucho tiempo y es necesario tomarlo con sumo cuidado.
Pueden desembocar en transtornos psíquicos cuyos diagnósticos confunden a los padres.
No es lo mismo que el adolescente busque la infancia perdida, consciente o inconscientemente, que seguramente deseen volver a ser niños, haciéndose que necesitan mimos, cariños, etc. Esto no es lo mismo que la regresión infantil en el sentir y vivir y el alejamiento de las cosas de la vida que puede desembocar en una esquizofrenia.

Mario Landiarz

Meteoro

El super clásico de la televisión ahora en tu kiosco

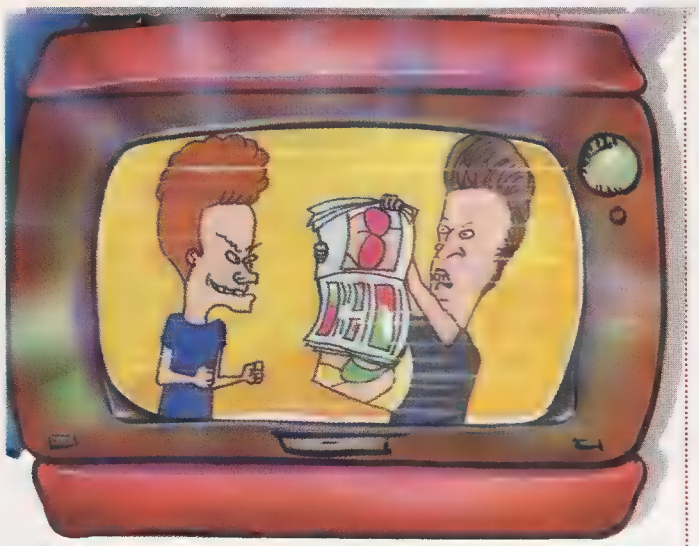
Material escaneado
TKc
para

NEWKOMIKS

LA TELEVISION

La irrupción de los medios de comunicación social:

Cuando se comenzó a pensar en la radio se comenzó a pensar en la televisión. Este medio que se desarrolló vertiginosamente a partir de la Segunda Guerra Mundial, tiene antecedentes que se remontan a fines del siglo pasado.



La prehistoria de la TV

Si queremos definir correctamente a la televisión, deberíamos decir que se trata de la transmisión de una imagen visual en movimiento y a distancia, juntamente con los sonidos y ruidos que, al mismo tiempo, se producen. Si queremos denominarla correctamente en nuestro idioma, deberíamos llamarla radiotelevisión. Pero, más allá de estos aspectos propios de todo diccionario, la televisión tuvo, como anunciamos más arriba, un origen no tan cercano como podemos llegar a presumir.

Un norteamericano llamado Carey, cuando corría el año 1880, publicó un trabajo donde se refería a un aparato capaz de televisar imitando al ojo humano. Por 1906, año en que Regginald Fessenden preparaba su aparato de radio que le permitiría transmitir señales infinitamente más complejas que los "puntos y rayas" del sistema morse, en Francia, Rignoux y Fournier, intentaron seguir los escritos de Carey para experimentar con esa forma de televisión. Un año más tarde, un berlinés de apellido Rühmer siguió otro camino, construyó un mosaico de células de selenio que decidió utilizar como transmisor: una correspondiente hilera de luces hacía las veces de receptor.

Posteriormente, en diversos centros de investigación, la búsqueda de una forma posible de televisar escenas fue encontrando otros pioneros. Así aparecen los nombres de Bélin, un francés que trabajó con espejos oscilantes que dirigían el rayo de luz sobre la superficie que habría de ser transmitida, y el del norteamericano Francis Jenkins, que por 1925, se propuso emplear discos de cristal bruñido en el eje, a modo de prisma, para que su rayo de luz zigzagueara, y obtener así, sombras de objetos.

Comienza la televisión

Los miembros de la Royal Institution de Londres fueron los testigos presenciales de la demostración que el 27 de enero de 1926 realizara uno de los grandes precursores de la televisión moderna, John Baird. Ese sistema de televisión de luz y sombras transmitiendo el rostro humano, fue el que influyó decididamente en la televisión moderna.

Otros trabajos resultaron fundamentales en esa época. En abril de 1927, la Compañía Americana de Teléfonos y Telégrafos realizó una transmisión alámbrica o inalámbrica, empleando un sistema similar al de Baird. Al año siguiente, el Dr. Alexanderson, por cuenta de la empresa General Electric, transmitió en el mes de enero, imágenes de rostros humanos a varios hogares de la ciudad de Nueva York. Pero fue, por fin, el 30 de septiembre de 1929 cuando la B.B.C. y la Baird Television Company inauguraron la transmisión pública de la televisión.

El desarrollo de la televisión: Comparación con la radio

La televisión se desarrolló sin las maneras caóticas de la radio, gracias, precisamente, a la experiencia que el pariente electrónico predecesor había dejado. Antes de que los receptores de televisión fueran puestos masivamente a la venta, la tecnología había alcanzado cierto grado de sofisticación: no existió nada parecido a la radio a galena y los aspectos comerciales y legales de la difusión ya eran corrientes, por lo que no había que discutir lo que la radio discutió en su momento.

La publicidad, que alguna vez fue resistida como forma de financiar las transmisiones de la radio aún en Estados Unidos, ya era moneda corriente en los años de la televisión y el nuevo medio prometía por otra parte, ser efectivo para vender cualquier producto. Todos los acuerdos por los que peleó la radio (acuerdos con los diarios, servicios cablegráficos, entre otros) se extendieron a la televisión.

Fueron aquellas las épocas en que tener televisión era símbolo de status, y en muchos lugares había quienes, por lo menos, querían aparentar teniendo a la vista en lo alto de su casa, una antena de televisión... aunque no tuvieran aparato.

Como se puede advertir, y con una diferencia a favor de la radio, de todos modos, la televisión pudo estar en el mercado mucho antes de lo que estuvo. Existieron dos factores que demoraron su aparición. Uno, la Segunda Guerra Mundial; otro, la congelación que impuso el gobierno norteamericano en su territorio y que epercutió en toda su área de influencia. Recién en 1939 se realizaron las primeras transmisiones por televisión en Estados Unidos, y ese mismo año, en la Feria Mundial de Nueva York, el presidente Roosvelt dió la bienvenida al nuevo medio con un discurso. Esa transmisión apenas pudo ser vista por unos pocos: los fabricantes de receptores todavía no habían decidido su fabricación en cantidad. Dos años después, la Comisión Federal de Comunicación (FCC) dió su aprobación a la televisión doméstica y comenzó a planificarse su desarrollo futuro. Por entonces, según se cuenta, en Estados Unidos había unos cinco mil receptores, la mayoría de ellos en la ciudad de Nueva York. Pero unos meses después de esa decisión de la FCC, Norteamérica entraba en guerra, y ese desarrollo fue interrumpido. Esa es la razón por la cual reconocemos el "nacimiento" de la televisión hacia fines de la última gran contienda, olvidando que en algunas ciudades europeas (Londres, Berlín) la televisión ya era conocida a lo largo de toda la década del treinta.

El mundo de la postguerra es, para muchos, el mundo de la televisión. Epoca a partir de la cual, gracias al mágico aparato, pudimos vivir, (en directo o diferido) mundiales de fútbol, series, películas, espectáculos y asesinatos.

Fernando Salas

Material escaneado para TOPKIDSCLUB

JUEGOS DE INGENIO

TOPKIDS CLUB

El exprime bochos

Regresamos a los juegos de ingenio que inventó algún ingenioso para demostrar que nosotros no somos para nada ingeniosos. Hagámosle saber a ese "creativo" que somos agudos, inteligentes y muy capaces. En caso de no poder resolver los juegos. leamos las respuestas y digamos: "¡Esto es una tontería! ¡Por favor! ¡No me hagan perder el tiempo!"

1) Números y rectángulos para preocuparse.

Hay que distribuir los números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8 en las casillas que dibujamos abajo, de manera que sumando las columnas siempre obtengamos 9 y sumando horizontalmente las filas tengamos siempre el mismo resultado: 18.

2) Una de aviones

Resulta que un avión de pasajeros que unía Buenos Aires y Córdoba, volando siempre a la misma velocidad, en cruceros de ida y vuelta, y según podía verse en la planilla de ruta, de ida demoraba una hora y veinte minutos, mientras que de regreso lo hacía en apenas 80 minutos. Debe destacarse que el viento era constante, de manera que no influía en los vuelos y que la cantidad de pasajeros y el peso del equipaje era constante. ¿Cómo puede explicarse esto?

3) Un acertijo que si lo acierta lo felicitamos de todo corazón.

Amed, Jacob y Pablo nacieron en 1309, 1310 y 1311 respectivamente, en el mismo distrito de la ciudad vieja de Jerusalén. Crecieron y vivieron en la misma área; y los tres superaron los 60 años. Sin embargo, ninguno de ellos vio a los otros.

Algunas ayuditas: Ninguna barrera física los separaba; no eran ciegos; no podían encontrarse y profesaban distintas religiones.

4) El Camionero y el Pillo.

Un camionero vendió el contenido de la carga de su camión de arena a un pillo comprador muy entendido en leyes. Cuando terminó de descargar, el comprador dijo que la pala que estaba en la arena le correspondía, porque él había comprado todo el contenido. El camionero se negó a darle la pala y el pillo le dijo:

- Entonces iremos a juicio y la pala será mía.
- No iremos a juicio y le apuesto a Ud. mil pesos.

El camionero ganó. ¿Cómo hizo?

5) Otro difícil: El Asesinato de Deolinda Peralta.

El hombre leía el diario. La noticia decía: "Murió la Señora Deolinda Peralta al caer, accidentalmente, de un octavo piso en la ciudad de Miami, mientras tomaba unas vacaciones". El hombre cerró el diario y dijo: "Esto ha sido un asesinato".
Algunas ayuditas: El lector del diario, al que llamaremos Carlos, no se había encontrado nunca con el matrimonio Peralta. El asesino era el señor Peralta. Carlos nunca se había comunicado con la señora Deolinda. Carlos le había prestado un servicio profesional al señor Peralta. Y todo lo dedujo por la simple lectura del diario.

6) Trenes que se cruzan.

Vamos a suponer que dos veces por día sale un tren de Buenos Aires a Jujuy, y también parten dos trenes diarios de Jujuy a Buenos Aires. Si el viaje dura tres días, ¿cuántos trenes se cruzará en el trayecto un pasajero que va de un punto a otro?

Respuestas

/TOPKIDSCLUB

1) Los números son: 6 - 4 - 7 - 1
3 - 5 - 2 - 8

2) Tardaron el mismo tiempo, porque una hora veinte minutos y 80 minutos es lo mismo. Y, sí... era medio pavo.

3) Amed era musulmán, Jacob judío y Pablo cristiano. Según el calendario musulmán, Amed nació en 1309 (o sea 1931); Jacob, por el calendario judío nació en el año 3.762 a.C. y Pablo nació en 1311.
Era tan fácil que me bastó leer la respuesta para saberlo.

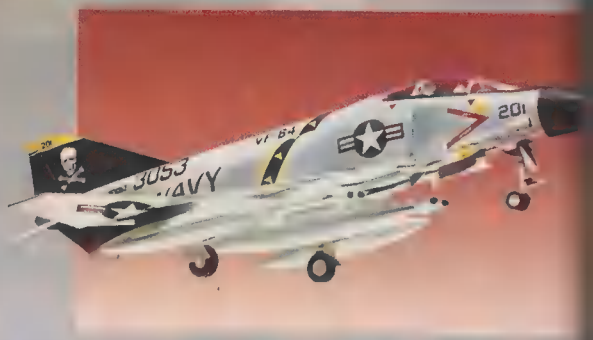
4) El camionero le ganó al pillo porque, formalizada la apuesta, le dió la pala y no hubo juicio. Así que el pillo tuvo que pagarle los mil pesos.

5) Carlos era agente de viajes y le había vendido dos pasajes de avión al señor Peralta. Le llamó la atención que Peralta hubiera sacado para él boleto de ida y vuelta y para su señora uno de ida solamente. Asesino y ahorrativo el hombre.

6) Al salir de una de las ciudades (Buenos Aires o Jujuy) ya hay seis trenes en camino, y durante los tres días que dura el viaje parten otros seis trenes. Por lo tanto, un pasajero, en el trayecto de una ciudad a otra, se cruzará con doce trenes. ¡Qué excelente servicio que tenemos!

Estos modelos son perfectos.

Material escaneado por 2TK para /TOPKIDSCLUB



Parecen reales porque son

Revell

Líder mundial en modelos para armar

Fabricado en Argentina por Jocsa, bajo licencia exclusiva de Revell - Monogram

Games

Material escaneado por TYKE para TOPKIDSCLUB

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

GAME BOY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Nintendo

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

MEGA

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

GAME GEAR

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

PC

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Las cartas enviálas a: Felipe Vallese 1558 - (1406) o ATC - Figueroa Alcorta 2977 (1425) Cap. Fed.

taller 4

L.N.ALEM & TUCUMAN

312 3344

(10 LINEAS ROTATIVAS)

Material escaneado por ITKC SCLUB

NABOS Y NABAS

Estas preguntas son solo para NABOS Y NABAS. Simplemente, ¿qué le dijo?...

- ¿Qué le dijo el helado a un chico?
  ¿Porqué me sacas la lengua si yo no te hice nada?
- ¿Qué le dijo un árbol a otro?
  Correte porque me hacés sombra.
- ¿Qué le dijo una regla a las notas musicales?
  Yo también LA-MI-DO.
- ¿Qué le dijo la manzana al gusanito?
  Me tenés podrida.
- ¿Qué le dijo el lápiz a una lamparita?
  Apagá la luz que estoy con una mina.
- ¿Qué le dijo la goma al lápiz?
  Borrón y cuenta nueva.
- ¿Qué le dijo el cuadro a la pared?
  Perdoname que te de la espalda.

El Martín Fierro al insoportable a:
"Sebastián" alias Riki-Rikon
que además de ser Re-creído
es un mal educado.

MARINA
X
SEBASTIAN
(R.R.)

¡ESPINACA LIBRE!

POPEYE

MI MAMA ME TIENE CORTITA

DIVINA GLORIA

YO VIVO DE LAS MINAS

JHON FABER

¡NO AL PAPA!

SI AL CHEF

AHORRE AGUA, BAÑESE EN PAREJA

PAZ

LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS

- Emanuel Ortega que es recontra desafinado y se la re-cree. Natalia
- La portera de la escuela 28 que te re-bucanea a la Dire cuando llegás tarde. Marcelo
- Mariana de Montaña Rusa que es una histérica. Sabrina
- Cris Morena, Manuel Writz y todo su nuevo programa. Tatiana y Capris
- María Sol, que se la re-cree y no se da cuenta que nadie la BANCA.
- Sabrina Noel Sosa, es una pesada.
- Mis viejos que no me dejaron comer los huevos de pascua hasta después de almorzar. Leandro
- El que hizo que las vacunas sean obligatorias.
- El que organizó el ciclo escolar y solo dió tres meses de vacaciones.

* Si querés quemar a tu amigo. * Mandar al frente a un insoportable cercano (se aceptan parientes, bochos, vecinos, etc) * Confesarle a alguien que te gusta (muuuucho) * Y además podés votar por los sobrenombres más ridículos y por las palabras que ya pasaron de moda... * ESCRIBI Y RECORTA lo que quieras decir, que en el próximo número lo lees. * Si querés decirlo por teléfono, llamá al 567-6626 durante todo el día.

INFORMACION EXCLUSIVA

Le Top Tricks te [illegible] los [illegible] y mejores trucos de los últimos y mejores juegos. Este mes, te [illegible] TODOS los trucos del mejor game de PC, Doom 2 y comenzamos con un juego que va a ser un [illegible] NBA JAM T.E. ¿Te [illegible] que el NBA Jam original tenía [illegible] de personajes secretos? Bueno, el [illegible] muchos, muchísimos más. [illegible] nos, pero ya [illegible] a todos los [illegible] de williams, de [illegible] que crearon el game) y a [illegible] más. Por los [illegible] mostraremos.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

NBA JAM TOURNAMENT EDITION — SNES

Personajes ocultos

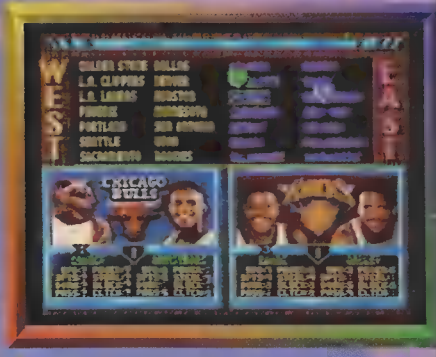
A pocas semanas de haberse lanzado este game, Top Tricks ya te trae los primeros integrantes de una larga, larga lista de personajes secretos. ¿Quiénes son? Celebridades como el presidente de los EE.UU., Bill Clinton, jugadores de la NBA nuevos y lo mejor de todo: las mascotas de los equipos.

Para poner uno de los códigos, andá a la pantalla en donde colocas tus iniciales. Ahí, poné las iniciales que nosotros te indicamos. Pero cuidado, prestá atención: cuando pongas el cursor sobre una letra, apretá al mismo tiempo Start y el botón que te indicamos en el código. Si la letra del código es una N, no tenés que apretar Start, simplemente cualquiera de los botones A, B, X o Y.

Por ejemplo, si querés jugar con Clinton, poné el cursor sobre la C, apretá Start+A, poné el cursor sobre la I y apretá A (o cualquiera de los otros botones). Finalmente, poné el cursor sobre la C y apretá Start+B.

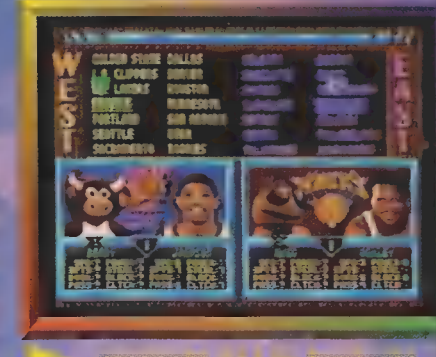
BILL CLINTON
Iniciales [illegible]
Código ANB

LARRY BIRD
Iniciales [illegible]
Código [illegible]



MASCOTA DE LOS BULLS
Iniciales [illegible]
Código BNY

MASCOTA DE LOS HORNETS
Iniciales HGO
Código NYA



MASCOTA DE LOS T-WOLVES
Iniciales CRN
Código ABN

MASCOTA DE LOS SUNS
(funciona también en el Mega)
Iniciales GOR
Código NBB

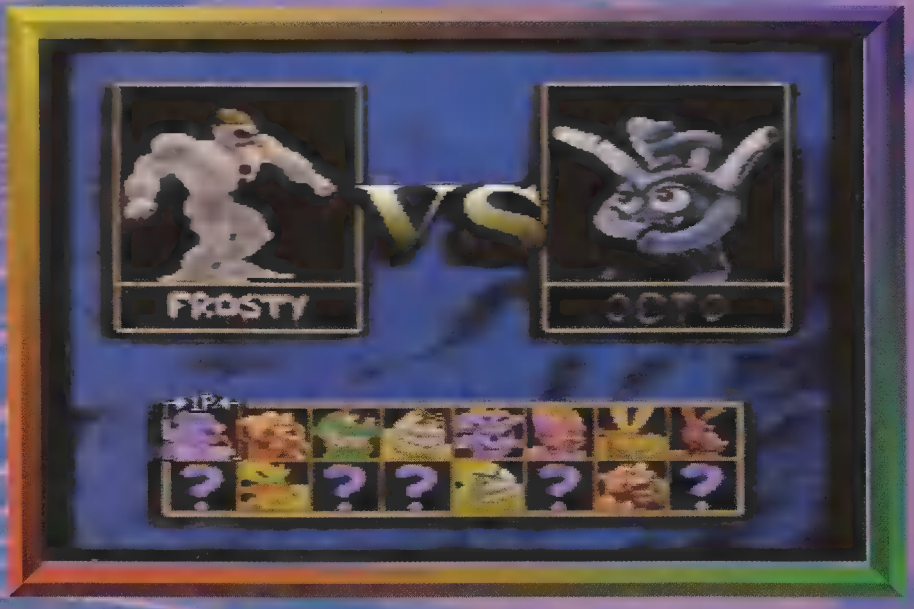
CLAY FIGHTER 2

SNES

Personajes secretos

Si hay algo bueno en los juegos de lucha, son los personajes secretos, y es mucho mejor si los podés controlar. El game Clay Fighter 2 no tiene uno, sino OCHO personajes ocultos, los cuales vos podés controlar (este mes te explicamos cómo encontrar a cuatro de ellos). Para encontrarlos, tenés que poner el código que te indicamos en la pantalla de selección de personajes. Ahí, y como si ésto fuera poco, no sólo te decimos cómo encontrarlos, sino también sus tomas especiales. ¡Aguante Top Tricks!

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB



KILLER INSTINCT

ARCADE

Password millonario

Para todos aquellos jugadores que creen "dar vuelta" a este increíble game, les traemos un truquito para hacerles la vida un poco mas difícil. Después de que los dos jugadores elijan a sus personajes, tienen que esperar al video que los presenta. Ahí, los dos tienen que apretar y mantener DERECHA y los tres botones de piña. Si pusieron el código correctamente, jugarán un 70% más rápido.

BOTON
[illegible] el botón L y [illegible] R, R, X, R, R
Toma: [illegible] y cualquier [illegible] de [illegible]

[illegible]
[illegible] Atrás, At[illegible]

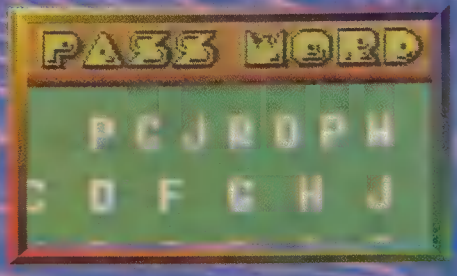
SARGE
Mantené X y aprei[illegible]
Toma: Abajo, Diagonal, [illegible] de patada.

JACK
[illegible] A, A, R, R, Y, A
[illegible]

PAC-MAN 2 MEGA

Las viejas aventuras

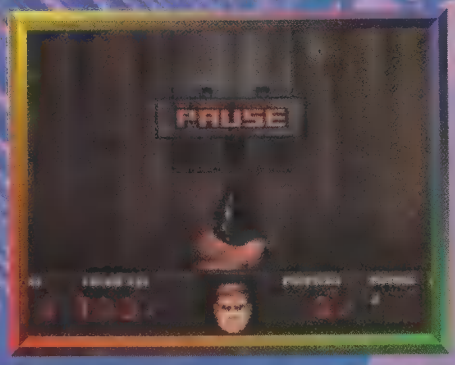
El Pac-Man es un juego muy viejo, pero el Pac-Man 2 es una nueva versión bastante distinta a la original. Con estos passwords vas a poder jugar a las versiones más antiguas del game. Poné PCM-NORG para jugar al Pac-Man 1 y PCJRDPW para jugar al Pac-Man junior.

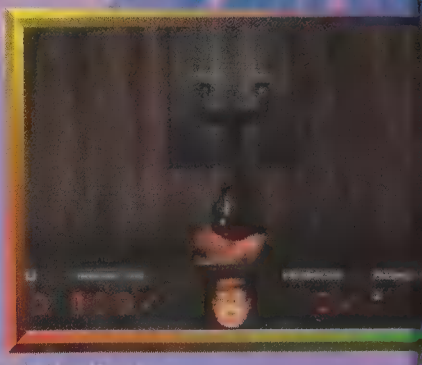


DOOM - JAGUAR

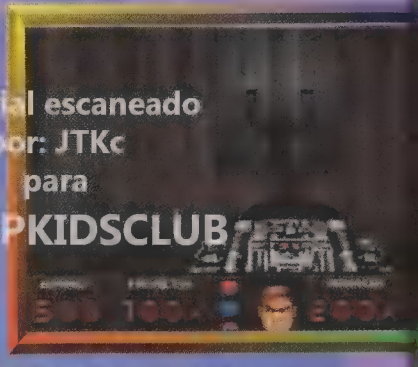
Invencibilidad y más

Estos simples trucos te pueden llegar a cambiar tu vida, en especial si te resulta muy difícil este game para el Jaguar.
Pausando el game, apretando la tecla del asterisco (*) y despausálo otra vez, serás invencible.





Al ser invencible, los ojos del personaje brillarán.
Pausá el juego, apretá la tecla "#" y despausarlo nuevamente. Recargarás completamente: la energía, armadura, llaves y municiones.



Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

¡Increible! todas las armas, llaves, municiones y energía.

DOOM 2 - PC

Todos los trucos

Generalmente, no acostumbramos a dar trucos para juegos de PC. Pero cuando el game es increible y los trucos son buenísimos, hacemos una excepción. Este es el caso de Doom 2, y los trucos que te traemos te permiten hacer de todo. Tratá de no usarlos, salvo que te trabes en alguna parte o si ya te terminaste el game, porque al usarlos, el juego pierde un poco de gracia.

Escribí IDBEHOLD mas:

V - para ser invencible
S - para recargar la energía (berserk)
I - para ser invisible
R - para tener un traje antiradiactivo
L - para iluminar el sitio
IDFA: Te da todas las armas y las recarga.
IDKFA: Te da todas las armas, las recarga y te da las tres llaves

IDDQD: Te hace invencible. Ponelo una vez más para ser "normal".
IDCLIP: Te permite traspasar las paredes. Buenísimo.
IDCLEV + número de nivel: Poniendo este código seguido de un número del 00 al 32, pasás al nivel indicado por el número. El nivel 30 es el último, y los niveles 31 y 32 son niveles "wolfenstein" ocultos (normalmente, se accede a ellos desde una salida secreta en el nivel 15).

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

IDCHOPPERS: Te da la sierra eléctrica.
IDDT (en el mapa): Para poner este truco, primero tenés que entrar al mapa (apretando la tecla TAB). Ahí, poné IDDT para que se complete automáticamente el mapa y poné el mismo código una vez más para que se marquen con pequeñas flechas verdes todos los enemigos e ítems.

Estos son todos los trucos que tiene el game. El "modo" más destructivo que podés tener es poniendo los códigos IDDQD, IDCLIP e IDKFA. Cuando se te acaben las municiones, recargate con

E.P

ARCO IRIS

VENTAS POR MAYOR Y MENOR
A TODO EL PAÍS
DE TODOS LOS TÍTULOS
Y TODAS LAS CONSOLAS

Podés comprarlo por teléfono con tu tarjeta de crédito

INTENDENTE CAMPOS 2063
SAN MARTIN Bs. As. (1650)

(01) 753-6314

Nuestros productos viajan por *ANDREANI*

EL CLUB

Siguen los programas, siguen los premios, siguen los socios recibiendo lo que la suerte quiere. Y la suerte quiere que todos ustedes tengan un regalo de Top Kids. Nuestro programa de televisión, día a día, promete y cumple con los socios, tengan o no tengan credencial. Es lo mismo; en nuestra computadora figuran sus nombres, direcciones y números de socio. Y aquí, en este rincón de Top Kids revista, publicamos parte de la lista de ganadores. ¿A ver si vos figurás?...

Sorteo Socios

Fecha	Nº de socio	Nombre	Premio
27-03-95	284	Diego Castro	Remera
28-03-95	2074	Joaquín Zalavasky	Remera
29-03-95	1697	Rodrigo Ponce	Cartucho
29-03-95	1736	Alejandro Rossi García	Remera
30-03-95	950	Cristian Morelli	Remera
31-03-95	2534	Pablo Pérez	Remera

Sorteo Telefónico

Fecha	Nombre	Premio
27-03-95	Juan Ramón Cabrera	3 Articulados
28-03-95	Denise	3 Articulados
29-03-95	Juan Ramón Cabrera	3 Articulados
30-03-95	Gonzalo del Monte	3 Articulados
31-03-95	Darío Morales	3 Articulados
31-03-95	Mario	Cartucho
31-03-95	Leandro	S. NES

SOLO ORIGINALES

DIVISION VIDEOGAME

El Duende Azul

CENTRO ESPECIALIZADO

Nintendo®

GAME BOY®

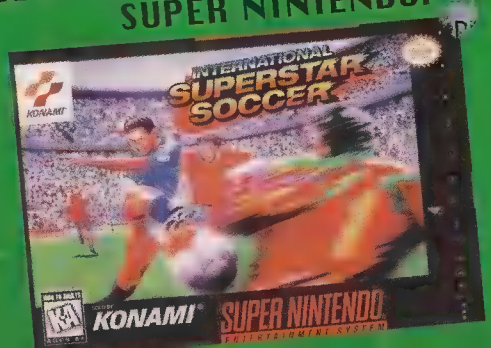
Play It Loud

¿CUAL ES TU COLOR?

Veni a nuestros locales, a conocer este lanzamiento simultaneo con EE.UU. La nueva serie Play it Loud de Game Boy con cinco nuevos colores alucinantes y una espectacular caja de almacenamiento con lugar para cinco de tus juegos preferidos. (no importa tu color de pelo)

Only For Nintendo NEWS

SIN LUGAR A DUDAS, EL MEJOR JUEGO DE FUTBOL SOCCER PARA TU SUPER NINTENDO.



AGENTE OFICIAL

Nintendo®

CANJEAMOS TUS CARTUCHOS ORIGINALES USADOS

- Santa Fe 1499 Tel. 811-7474
- Florida 625 Tel. 314-5236
- Gal. Pacifico Florida esq. Córdoba local 250 -Tel. 315-5250

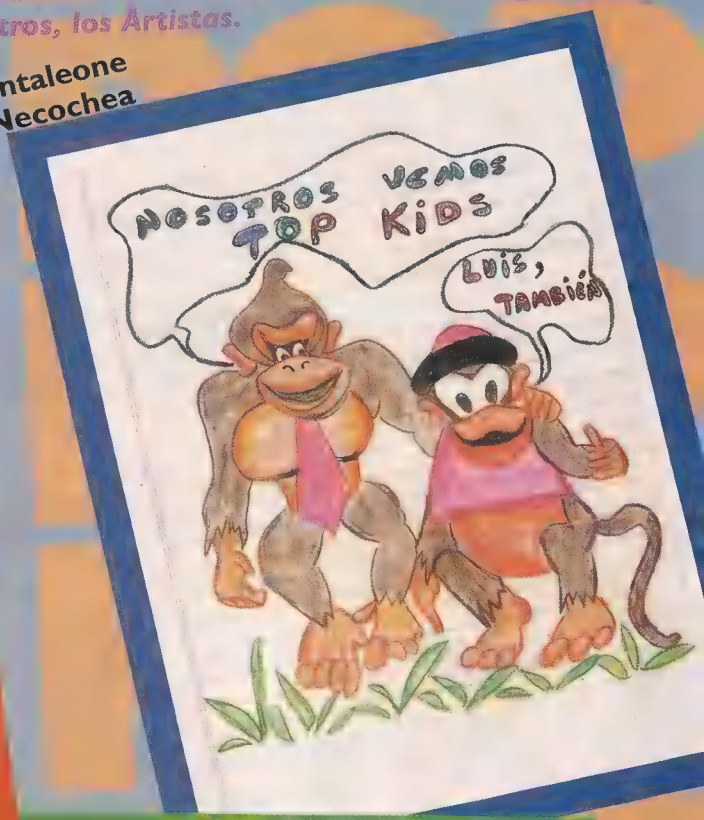
TODAS LAS TARJETAS DE CREDITO

Galería de ARTPOP

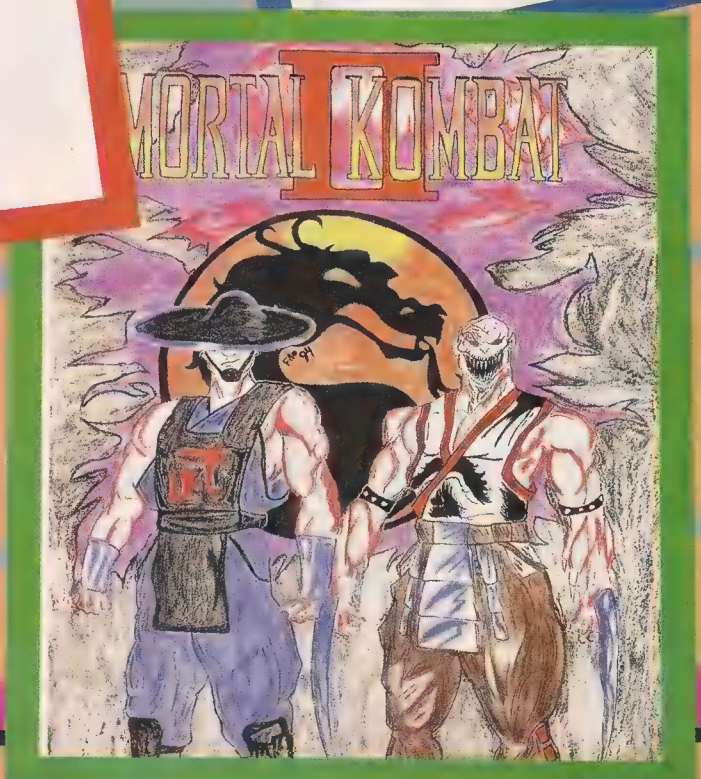
Material escaneado por TKC para f /TOPKIDSCLUB

Siguen llegando más y más dibujos. Algunos, preciosos, hechos en lápiz muy suave, no podemos publicarlos porque no lo registran correctamente las copiadoras. Otros, hechos por los más chiquitos nos parecen muy buenos y, algunas veces los ponemos en la galería aunque queden atrás otros de los más grandecitos. Hacemos, como en todo, solamente lo que podemos... suerte y... con nosotros, los Artistas.

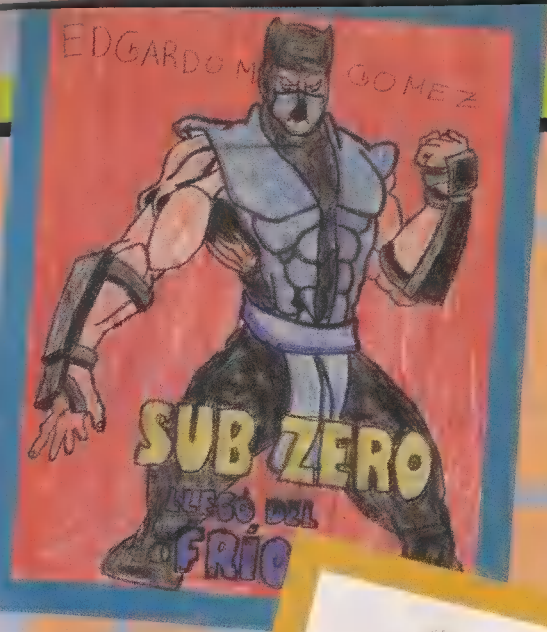
Luis María Pantaleone
Necochea



Martín Pérez Bazán - 11 años
Godoy Cruz, Mendoza

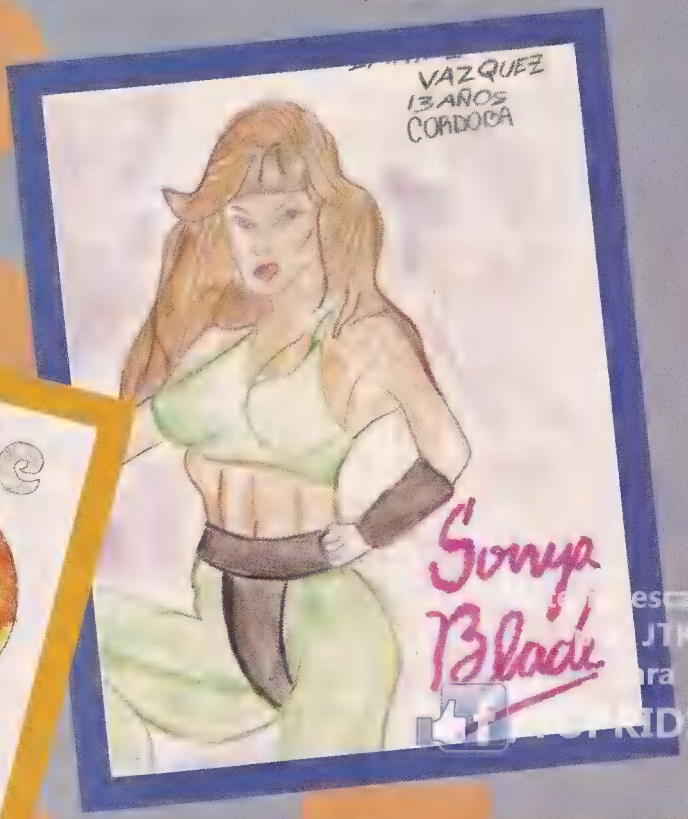


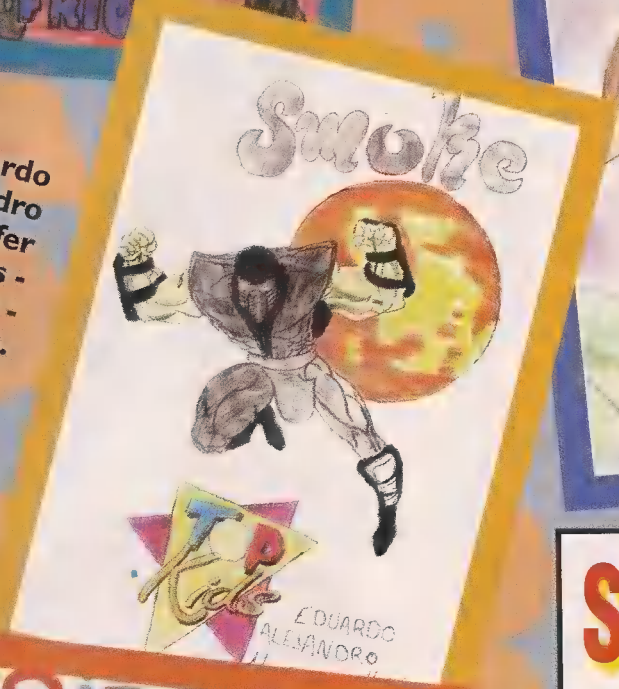
Adolfo Robles Espondino
17 años - peruano
Córdoba



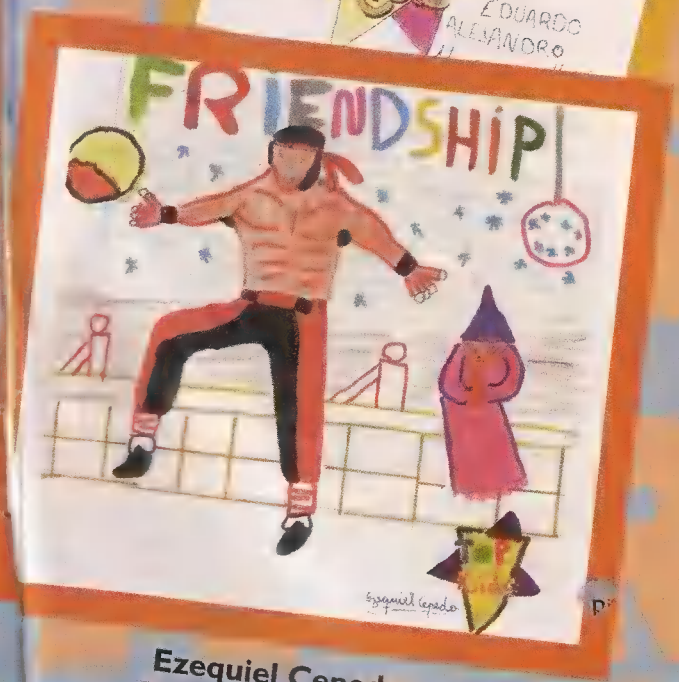
Edgardo M. Gomez
Melincué 6235 - Rosario
Santa Fe

Daniel Vazquez
13 años, Córdoba





Eduardo
Alejandro
Helfer
11 años -
Bragado -
Bs. As.



Ezequiel Cepeda
Dr. La Rocca 1020
Hernando - Córdoba

SUPER GAME WORLD
CLUB Nintendo®
GAME BOY®
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Videos juegos únicamente originales.
Servicio técnico.
Todas las tarjetas de crédito.
Alquiler, canje y ventas.
Boulogne Sur Mer 664
Gral. Pacheco. Tel. 736-2304

Comprendiendo los Video Games

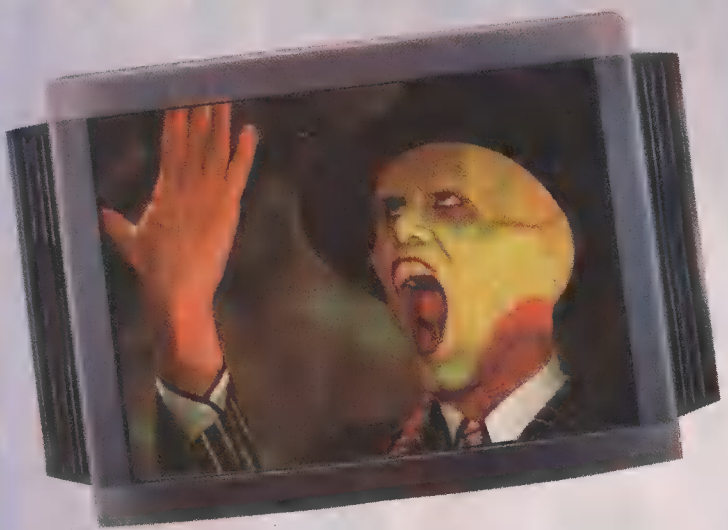
Traducido y Adaptado por JTK para TOPKIDSCLUB

DISEÑANDO UNA ANIMACION COMPUTADA

Ultimamente los videojuegos, la televisión y las películas se entrelazaron. Comparten muchas cosas en común. Hay películas que son pasadas al videogame. Hay videojuegos que son transformados en películas y hay videogames que tienen sus propios dibujos animados, como es el caso de Sonic, Super Mario, Donkey Kong, Megaman y muy pronto, Earth Worm Jim.

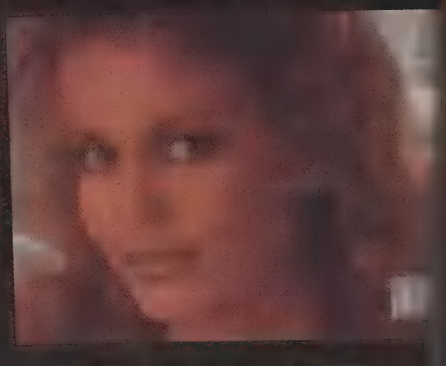
Este mes te vamos a mostrar cómo se realizaron algunos efectos de la película The Mask (la máscara). Estos efectos fueron producidos por medio de computadoras, con métodos muy parecidos a los que se utilizaron en juegos como Killer Instinct y Donkey Kong Country.

Básicamente, lo que se hizo en la mayoría de los efectos de esta película es lo siguiente: Primero se realizó la mayor parte del rodaje, con el actor Jim Carrey (actuando de Stanley Ipkiss y la máscara) cumpliendo su papel y "haciendo" las tomas en donde se aplicarían efectos especiales. Luego, esas escenas se pasaron a las computadoras (se "digitalizaron"). El paso siguiente fue escanear con un lápiz óptico lo filmado, para que así la computado-



Primero Jim Carrey actúa como si se estuviera comiendo la bomba.

Se crea en la computadora el "mapa" de la imagen y de la forma.



La imagen se superpone a la escena

La computadora pinta el cuadro. En computación, ésto se denomina render.

ra tuviese una especie de "mapa en 3D" de la escena. Después de ésto, los programadores sólo tenían que deformar la imagen como quisieran para crear el efecto que buscaban. No es tarea fácil. Para que te des una idea, la película costó veinte millones de dólares, de los cuales siete millones se gastaron en los efectos especiales.

Estos efectos fueron realizados por computadoras de la última tecnología, pero ya hay programas para PC que te permiten crear efectos similares, pudiendo pasar o "mutar" de una imagen a otra. Estos programas se denominan "morf".

Varios de ellos son Shareware (podés conseguirlos, probarlos y si te gustan recién ahí los comprás), por lo que cualquier chico que tenga una PC con monitor color puede hacer la prueba y fascinarse con los resultados.

Las imágenes que te mostramos en esta nota fueron creadas con un programa llamado Cmorf, también shareware. No es tarea fácil lograr que una cara se transforme a otra tan perfectamente, pero con un poco de esfuerzo, cualquier chico o chica lo puede hacer en pocos minutos.

Material escaneado
por JTK
para
/TOPKIDSCLUB

E.P

Bocabi

Material escaneado por TKc
/TOPKIDSCLUB

Correo de lo

Encontramos a veces chicos que nos han escrito varias veces y a los cuales no respondimos sus cartas. Y eso puede pasar, principalmente porque son tantos los mensajes que recibimos, que, inevitablemente, muchos se nos escapan. De todas maneras, agradecemos a quienes nos escriben y les pedimos disculpas a quienes no contestamos en forma directa.

Revelamos una incógnita M.J.R., que nos escribió cientos de cartas, es Marcel Jorge Romano.

Cristian Gómez, un cordobés hincha de boca.. Es la quinta carta que nos escribe. Pregunta si no recibe su credencial de socio porque tiene 20 años. La credencial llegará tarde, pero ya sos socio. Figurás en nuestra computadora. Manda saludos a los abuelos de Sofía, a Ale Pérez, a Gustavo y a María Elena. También da consejos para el programa que agradecemos.

Martín Alejandro Reparaz nos felicita.

Es de Villa Maipú, San Martín. Y nos dice que la revista es muy buena de verdad. Y sí, decimos nosotros que somos unos engrupidos, es buena. Y tratamos de que sea mejor. Martín tiene un Megadrive y pide algunos trucos que, creo, ya fueron publicados por Emiliano. El padre de Martín prefiere el Fifa Soccer '95. Nos cuenta que en cierta oportunidad dejaron la videocasetera para grabar nuestro programa y a la vuelta se encontraron con un partido de tenis. Tiene razón... ¡Avisen, che!

Una carta desde Campana nos manda Diego Gabriel Valmala.

Felicita por la calidad y el color del comic Mortal Kombat. Agrega que nuestra revista, a diferencia de otras, no es aburrida. Nos critica cierta foto equivocada que apareció en el N° 9. Gracias, Diego.

¿Discriminación Femenina?

La que se quejó fue María Agustina Rivas de Capital. Y con razón. Esta revista está muy hecha para los chicos. Pero cuidado, aceptamos de todo corazón a las chicas. Nuestro Horroróscopo, por ejemplo, es para varones. Pero, por esa misma razón, muy útil para las chicas que lo leen y adivinan cómo anda ese chico que les re-gusta.

Para que vean: nos escribe otra chica llamada Paula Literat.

Este mes cumple 14 años, vive en Lambaré 1174 (C.P. 1185) Capital y en Punto de Encuentro (que publicamos a veces) quiere cartearse con chicos más o menos de su edad (pueden ser un poco más grandes o chicos), que quieran tener una linda y piola amistad o, quizás, algo más. Es hincha de San Lorenzo, de Brad Pitt, Bon Jovi y Madonna. Le gusta la revista (que compra su hermano y ella lee). Pregunta si cuando uno sale sorteado en el programa (y no lo está viendo) le avisan para entregarle el premio correspondiente. Sí, Paula, te avisan. Gracias por los besos.

Otra chica más para que sepan: Andrea Lorena Gentile.

Tiene 18 años, es de Don Torcuato, y escribe esta carta con entusiasmo. Conoce la revista por sus hermanos. Dice que mirando Top Kids se enteró de cosas muy interesantes y reportajes muy copados.

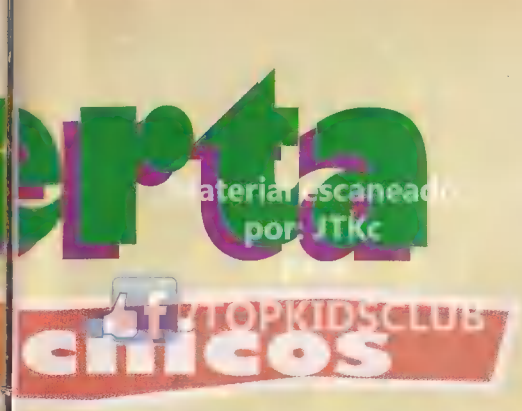
Dice: "Cuando leo 'Bocabierta' y algunas chicas dicen que nos dejan de lado, yo les preguntaría a ellas, ¿qué es lo que quieren? ¿que la revista saque en lugar de muñecos de Mortal Kombat, muñecas Barbie?" Agrega que la revista tiene para todos los gustos, para chicos y chicas. Quiere que agreguemos una sección con la "Historia de..." (Luis Miguel, por ejemplo).

Ignacio García Flores de Córdoba nos felicita y nos critica.

Está bien. No es cosa de decir que todo está lindo. Le gustan algunas secciones que a otros chicos no les gusta y no le gustan algunas secciones que a otros chicos les gusta. Así son las cosas. Dice que la revista tiene errores de ortografía, pero se refiere a palabras decididamente Mal Escritas. A veces, Ignacio, cuando se "compone" la revista, se escapan esos Horrores. Como llamar Kung Tao a Kung Lao o Zub-Zero a Sub-Zero. ¿O se debería escribir Sub-Cero? Es verdad, Mileena se escribe con dos letras "e". Respecto al parecido de Scorpion, Reptile, Sub-Zero y Smoke, ¿qué te podemos decir? Que todos los ninjas, en el fondo, son iguales. Se hace difícil, querido Ignacio, conseguirte los números atrasados. Gracias por todo.

Recibimos una larga carta de nuestro amigo Guillermo Emanuel Di Bartolo.

Vive en Zárate y como muchos otros es-



pera la credencial que no llega. Yo también me sumo a tu reclamo y digo: "¿Para cuándo la credencial?". De todas maneras, ya sabés, estás en nuestra computadora y participás de los sorteos. ¿Viste como seguimos muchos de tus consejos? A veces no se pueden seguir todos por razones que serían largas de explicar. Te respondemos algunas de tus preguntas: ¿Qué muñecos vendrán luego de los de MK II? Tal vez los de MK III. Pero, tenés razón. Falta mucho todavía. ¿Si vendrá el MK IV? Y... vos sabés que los éxitos se repiten, como "Rocky" e "Indiana Jones". Seguiremos tus consejos sobre los comics... Vendrán más y mejores. En "Game Over" del N° 12 pusimos cuáles serán los próximos muñecos. No nos olvidaremos de Jax. De todas maneras, los anuncios de la última página se cumplen... a veces. Son muy papeloneros.

Juan Manuel Walsu Fuzhaka de Capital está contento con los muñecos.

Tiene 11 años y vive en el barrio de Palermo. Y le decimos que sí, que ya es socio del club de Top Kids.

A Antonio Arana de Formosa le gusta la Ecología.

Le comunicamos que está registrado como socio de Top Kids y pregunta por los muñecos que saldrán después del MK II. ¿Serán los del III?, nos preguntamos también nosotros. Antonio sugiere que tengamos una sección de ecología. Lo tendremos en cuenta y, cada tanto, publicaremos esos temas. Antonio admira a Liberato. Dice que es su admirador y le manda saludos. Bueno... desde que está en "El canalcito de Teddy" el licenciado está insufrible.

Leonardo Flores de Carapachay hace algunas preguntas.

Están referidas a la presencia de Nintendo en el Top Kids TV. Bien, esa empresa está ligada en forma directa con el programa, por eso aparecen sus juegos. ¿Decís que Liberato es aburrido? ¿Nada más que aburrido?

Lucas Gabriel Gentille (Hermano de Andrea?) nos desea feliz aniversario.

Es de Don Torcuato y pregunta sobre el estreno inminente de las películas del MK y de Street Fighter. Y... es inminente. Jax saldrá, vas a tener que esperar un poco. Cuando un programa de televisión o cualquier medio te repite algo, no es malo, tenés razón. Gracias por todo.

Ricardo Nicolás Tiripicchio de Rafael Calzada dice que la revista es muy buena.

Pero también, como otros lectores, nos avisan que hay palabras escritas incorrectamente. Ya hablamos de este tema en esta misma sección.
Seguiremos tus consejos, Ricky.

Emanuel Becco y Facundo Sequeiros nos mandaron su comic.

Viven en San Antonio Oeste, Río Negro. "Scorpion vs. Sub-Zero". Además queman a Romina García porque se hace la antipática, y que Leandro Denughes no va a gustar más de ella. Habría que ver qué dice Romina.

Juan Alberto Almara (y su hermano Gabriel) de Bartolomé Mitre 589. (3153) Victoria, Entre Ríos.

Quieren cambiar Revista Games/Consolas N° 3 y N° 6 - Revista Superconsolas N° 4 - Revista OK Superconsolas N° 7, 8 y 9 - Revistas Hobby consolas N° 30, 31, 32, 33, 34 y 35, un auto Duravit y un camión de juguete POR algunas revistas para PC: Micromanía. PC Juegos. Games PC o alguna otra.

Santiago Brizuela de barrio Santa Rita

Belaustegui 3011, Dto 2. (C.P. 1416) Capital Federal. Tel: 5855-4429. Quiere cambiar su Family Game (Gamecity) con los siguientes games: Super Mario Bros 3, 18 en 1, Tiny Toon 2 y Mortal Kombat Y, por un Mega con el Super Street Fighter y Mortal Kombat II.

José de la Cruz de Córdoba 605, 3°A de Tucumán

(C.P. 4000), Tel: 214139 ó 212115. Quiere cambiar un Sega Mega Drive más 14 juegos y más bazooka inalámbrica Sega Menager, por una PC 80286 con disco rígido, monitor y teclado. Agrega la Game Gear y Game Boy por una AT 80386 con monitor color.

Carolina Peralta.
Salta 734. Resistencia, Chaco. C.P. 3500. Tel: 27929.
Quiere cambiar un Family Game con juegos incluídos y un cartucho por un Super Nintendo con el cartucho de Super Mario World o el Mortal Kombat II. Nosotros lo publicamos, Carol, pero es un cambio algo desparejo, ¿no?

Franco Rafael Grande
Paraguay 3043 PB B - C.P. 1425 Capital. Tel: 963-5434
Quiere canjear o vender 2 cartuchos de Family: Street Fighter III con Guile, Ryu, Ken, Vega, Sagat, Blanka, Bison, Chunli Dhasim y Felix the cat. Llamar de 12 a 12,30 y preguntar por Franco.

NOTICIAS TOP SECRET

Material escaneado por TKC para TOPKIDSCLUB

Información confidencial, oscuros misterios del videogame, rumores top secret, información clandestina, secretos de estado y absolutamente todas las últimas novedades, secretos e informaciones de los videojuegos están en esta sección. Y no lo olvides: si es algo bueno, lo viste primero en NOTICIAS TOP SECRET

RETRASO

Lamentamos informarles que la fecha del estreno de la película de Mortal Kombat será el 18 de agosto de este año, en los Estados Unidos (meses más tarde de lo que se esperaba). En nuestro país, la película saldrá a fines de año o principios del otro.

GIRA MUNDIAL DE MORTAL KOMBAT

Se está preparando una gira mundial con el "show" de Mortal Kombat, que comenzará el primero de septiembre. Va a recorrer unas 450 ciudades de todo el mundo y pasará por América Latina a fin de año o principios de 1996.
En el show en vivo, los personajes del MK lucharán frente a los espectadores y serán estos últimos los que decidirán si el ganador deja vivir o no al perdedor. Espectacular.

OCEAN

La compañía Ocean, creadora de varios éxitos como los games de la familia Addams y Jurassic Park, ha invertido muuuuucho en equipos de alta tecnología para diseñar gráficos en 3D para su próximo juego "Lobo", para Super NES. Las imágenes serán creadas por computadoras SGI y por programas de la compañía Alias. Luego se reducirá la paleta de colores para que "entre" en el SNES, de forma muy similar a la utilizada en el Donkey Kong Country.

RIDGE RACER:

Ridge Racer, uno de los mejores games para Arcade, ya salió para el Play Station, la consola de Sony que por ahora solo se vende en Japón. Las buenas noti-

cias son que este game será lanzado para 3DO y para PC CD-Rom. Los que tengan una PC con CD-Rom de doble velocidad, podrán jugar a uno de los mejores games de arcade.

SATURN VS PLAY-STATION

La lucha ha comenzado en Japón. Estas dos consolas (de Sega y Sony, respectivamente) fueron lanzadas hace un par de meses. Las dos consolas son de 32 bit, poderosas y además, muy caras. Hay una competencia terrible entre las dos, pero los jugadores japoneses serán los que decidirán cuál fracasa y cuál triunfará. Para cuando lleguen a la Argentina (dentro de varios meses), ya sabremos cuál es la ganadora.

NOVEDAD

En Estados Unidos, la National Amusement Network ha terminado la programación de una red que permite la comunicación de máquinas de Arcades mediante modems (los modems permiten la comunicación de dos computadoras usando una línea telefónica), con lo que jugadores de una ciudad podrán competir con los de otra en un mismo juego (por ejemplo, en el NBA Jam Tournament Edition o en el Mortal Kombat III). Este nuevo sistema viene muy a la mano para organizar torneos para ver quién es el mejor de la región.

CORTITAS:

Material escaneado por: JTK para /TOPKIDSCLUB

Hemos averiguado que Nintendo está programando un juego de RPG (aventura gráfica) con gráficos al estilo Donkey Kong Country o Killer Instinct para el Super Nintendo. Saldrá antes de fin de año.

Diddy Kong será la próxima estrella de Nintendo. La compañía Rare ya se encuentra en la etapa de programación de este game. Como se imaginarán, el game tendrá gráficos muy parecidos a los del Donkey Kong Country. Saldrá antes de fin de año.

Shiny Entertainment, los creadores del game Earth Worm Jim, lanzarán dos games este año: Earth Worm Jim 2 y un juego de lucha que (según nuestros informes), será distinto a todo lo conocido.

COMIC

Si ustedes pudieran ver la cantidad y calidad de historietas que nos llegan/... Algunas demuestran que sus autores serán excelentes profesionales en el futuro. Los guiones de otras muchas, son excelentes. Lamentablemente, la mayoría son extensas... Como son, por lo general, los comics. Aquí elegimos un comic al azar y felicitamos al autor. Pero también felicitamos a todos los que nos mandan sus historietas.

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

DEPOR Kids
Material escaneado por: JTKe para
f/TOPKIDSCLUB

¿QUÉ DEJARON LOS Juegos Deportivos Panamericanos | Mar del Plata '95 Argentina

¿Ya te olvidaste? Claro, las cosas pasan pronto y un acontecimiento deportivo hace olvidar al anterior. ¿Quién puede recordar algo que terminó el domingo 26 de marzo? Después siguió el campeonato, pasó la Formula 1 por Buenos Aires y todo lo demás. Sin embargo, nosotros queremos recordarlo y hacer que lo tengas presente.

Mar del Plata y algo más

Estos juegos panamericanos, los segundos que se disputan en nuestro país, tuvo como escenario la ciudad de Mar del Plata y otros centros deportivos del país. En todas partes se puso lo mejor al servicio del deporte.

Los Resultados

Para aquellos que les preocupa el resultado, ya saben que Argentina salió cuarta detrás de Estados Unidos, Cuba y Canadá. Y saben también que se consiguieron 159 medallas (todo un récord para nuestros deportistas) y que de esas medallas 40 fueron de oro (otro récord).

Más allá de las medallas

En estos juegos hay deportes que, sin duda, te apasionan o, al menos, te gustan como: el fútbol, el básquetbol, el hockey o el voley. Y otros que, a lo mejor, no te interesan o no conocés. por eso debemos destacar que, más allá de las medallas obtenidas, lo que importa es la confrontación de esfuerzos. Todos tratan de imponerse y para eso trabajan, se entrenan, se desviven. El objetivo es uno: ganar. Pero lo importante (como tantas veces se dice) es competir, es demostrar que podemos intentarlo, que podemos dar lo mejor de cada uno.

Los Chicos y el Deporte

La práctica del deporte te ayuda a desarrollarte físicamente pero, sobre todo, te ayuda a desarrollarte como persona. ¿Qué deporte practicás? Tal vez quieras ser como Orteguita o como Fabri y triunfar en el fútbol. O, tal vez, quieras ser un atleta más, una persona que quiere imponerse a sí misma, demostrar que puede hacerlo. Si ganás una medalla de oro o no, no tiene importancia. Lo bueno es que quisiste ser mejor.

MORTAL KOMBAT®

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Nº 2

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

JOHNNY CAGE
KANO
RAYDEN
LIU KANG
SUB-ZERO
SONYA BLADE
ESTAS MUERTO, SCORPION. TE LO DIGO...
...PORQUE FUI YO EL QUE TE MATO.
SI, VOS ME MATASTE SUB-ZERO.
¡RAYOS!
NO ES HUMANO.
PERO NO TERMINASTE CONMIGO.
WHOOOOOSH
Y A PESAR DE QUE ME ARRIESGO A UNA ETERNIDAD EN LA NADA....
...HE VUELTO A ESTE LUGAR PARA TOMAR TU VIDA.
Material escaneado por JTK para /TOPKIDSCLUB

VALIENTES PALABRAS, ESPIRITU PERO YO SOY UN LIN KUEI.
LAS PALABRAS NO ME DETENDRAN...
"...Y VOS NO ME DETENDRAS."
"PARA MATARME TENDRAS QUE HACERTE SOLIDO."
Y CUANDO ESTAS SOLIDO..
...PODES SER QUEBRADO.
KRUNCH!
Material escaneado
por Jinx
para
/TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Novedades Nuevas

Material escaneado
por JTKs
para
/TOPKIDSCLUB

Lo último de lo último de lo último de lo último de lo último

Para sacarle provecho al sol

En Huelva, España, se construirá una planta de energía solar que será la más grande de Europa, con 25 megawatios de potencia. Con tantos megawatios o megavatios se podrá dar energía suficiente para un polígono industrial de la zona, a la vez que producirá vapor para una industria química. ¡Y pensar que hay gente que aprovecha el sol únicamente para tostarse en verano!

Ovnis, pero de aquí nomás...

Todo el mundo se preguntaba por ciertos rastros encontrados en el desierto de Nuevo México en 1947. Por entonces se creía que era lo que había quedado de un Ovni. Ahora se ha descubierto que se trataba de un globo que llevaba un sistema secreto de espionaje de la guerra fría, compuesto por sensores y reflectores de radar, destinados a captar los ecos de las explosiones nucleares que se hacían por entonces.

Mucha gente está contra los terremotos, claro .

En Europa se está instalando una red de sensores para la detección de terremotos, que está conectada con laboratorios y centros de investigación integrados en un sistema mundial. Los organismos europeos que participarán durante dos años en estos trabajos son setenta y siete. Se ocuparán, especialmente, de controlar los lugares del mundo con riesgo sísmico y vulcanológico.

Relojes para saber cualquier cosa...

La última novedad en relojes es uno que está en experimentación y que estará conectado a una red mundial de transmisión de datos. Gracias a este reloj, uno podrá recibir mensajes, por ejemplo para el que llame a la casa o a la oficina, podrá saber la cotización en bolsa de determinados valores y hasta recibir los boletines meteorológicos.
Así que si uno quiere saber si se suspenderá el partido del domingo, bastará mirar la hora. Ah, ese reloj tan complicado, ¿te dirá la hora?

Para Mirar la Naturaleza

Siempre hay algo nuevo, como este catalejo Tlevid 77 y Apo-Televid, también 77. Es ideal para aquellos que les gusta observar de muy cerca animales e insectos sin molestarlos. Sus principales características son la alta precisión mecánica, el cálculo de óptica perfecto y otros aspectos complicados que ignoramos lo que significan. En otras palabras, si querés ver una hermosa mariposa sin que se vuele, estos catalejos son únicos.

Lo último de lo último de lo último de lo último de lo último

FIGURITA DIFICIL

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

A veces las cosas no salen bien

Este título no es ninguna novedad.

A veces parece que, directamente, nada nos sale bien. Te pasás el fin de semana estudiando y te mandan a sentar porque no recordás esa cosita a la que no le diste importancia. Querés jugar con tus amigos y tu mamá te dice que no te vas porque te peleaste con tu hermano. Y vos pensás: "Pero si la culpa la tuvo él. Si él fue el que me sacó el alfajor que había guardado".

¿Por qué en penitencia los dos si fue mi hermano el que empezó?. A veces ni en los video juegos tenés suerte y la mismísima Sonya Blade te da una paliza que no podés explicar. A esta altura pensás: "pero por lo menos en los video juegos tengo revancha". Sí, y, por otra parte, los "jueguitos" no son lo más importante. Ahora bien, ¿sabés algo? En las otras cosas también tenés revancha. En el "cole" y en tu casa. Siempre hay otra oportunidad para demostrar que si te olvidaste la lección ayer, hoy podés saberla de punta a punta. Y hasta en una de esas, podés convencer a tu hermano que no sea tan cabezón y reconozca cuando se equivoca (lo mismo que si te equivocás vos).

A veces las cosas no salen bien. Es así. Como es también cierto que basta enfrentar los problemas, uno por uno, para que todo vaya cambiando.

Ya sabés, mis iniciales son W.B. y a esta sección le pusieron, por esas cosas, "Figurita difícil".

HORROROSCOPO

Siguen los conflictos entre el horroscopero y el Dire TOP KIDS. Además de aumento de sueldo, el autor de este HORROROSCOPO quiere que lo ponga en la tapa de la revista. Según las últimas informaciones llegadas a los pasillos de la redacción, le van a PONER LA TAPA y lo mandarán a hacer notas sobre peluquerías de damas.

Aries:
(21 de marzo al 20 de abril)
Este mes viene con todo y hay que aprovecharlo. Si en el "cole" las cosas comenzaron mal, es tu oportunidad de mejorar. ¡Cuidado con una pecosita!

Tauro:
(21 de marzo al 20 de mayo)
¿Es cierto, como te dije en abril, que apareció una amiga que se hizo Muy amiga tuya? Ha llegado el momento de jugarse e invitarla con una gaseosa.

Géminis:
(21 de mayo al 21 de junio)
Si el mes pasado Urano se portó bien con vos, éste lo sigue haciendo. Vos no te descuides... a ver si por no estudiar te quedás sin tu Top Kids.

Cáncer:
(22 de junio al 22 de julio)
¿Esta vez te pregunto en serio: es verdad que cierta niña te ha llegado al corazón? Bueno, mejor no comentarlo para que los amigos no te gasten...

Leo:
(23 de julio al 22 de agosto)
Olvidémonos un poco de la rubita que te mira y te mira. ¿Superaste el ataque de fiaca? Entonces a recuperar el tiempo perdido y seguir adelante.

Virgo:
(23 de agosto al 22 de septiembre)
Este es un mes con muchas tareas. En el colegio y fuera del colegio. Tenés que poner todo tu empeño. Al final todo termina bien. Todo mejora....

Libra:
(23 de septiembre al 22 de octubre)
Si en un momento determinado algo no te sale bien, no te preocupes. A todos nos pasa. Tratá de esforzarte un poquito más y todo cambiará. Vas a ver.

Escorpio:
(23 de octubre al 21 de noviembre)
Tenés una personalidad muy firme, y cuando se te mete algo en la cabeza, nada te hace cambiar. ¿Cómo anda el "cole"? ¿Seguís con el fútbol?

Sagitario:
(22 de noviembre al 21 de diciembre)
Siguen llevándose bien Mercurio y Marte. Ahora sólo falta que vos te lleves bien con los libros y todo irá sobre ruedas. Este es otro buen mes.

Capricornio:
(22 de diciembre al 20 de enero)
¿La chica que te gusta más que otras es de pelo largo como te dije? Pensá algo en ella y bastante más en lo que dicen los mayores. La cosa es así.

Acuario:
(21 de enero al 21 de febrero)
¿Arreglaste tus líos con tus amigos?. ¡me alegro!...Ahora llegó el momento de disfrutar de la amistad. Hay una materia en el cole que te tiene preocupado.

Piscis:
(20 de febrero al 20 de marzo)
Urano y Neptuno siguen siendo piolas. Mejor así. Vos aprovechá y pasá al frente en clase. Nadie te va a llamar "traga" porque sacás buenas notas.

ADELANTO

Kitana: ¿Buena o mala?

¿Es hija del capo del mundo exterior o no? Adelantamos lo que ustedes creo que saben: no es hija de Shao Kahn, sino de los antiguos monarcas de esa dimensión que el jefe de Shang Tsung eliminó. En el fondo de su almita, Kitana no es tan mala como parece; para mala-mala ya la tenemos a Mileena. Ahora bien, todo parece indicar que Kitana se enamorará de un mortal. En el relato del próximo Top Kids adelantamos una teoría. Por el momento, el simpático Reptile la vigila por orden de su supuesto padre. ¡Toda una historia!

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

GAME OVER

HASTA EL PRÓXIMO Top Kids

Entramos de lleno en nuestro segundo año y las promesas se cumplen. Este mes llega la malita pero buena de Kitana. Un personaje complicado. Y habrá algunas sorpresas espectaculares, como siempre.

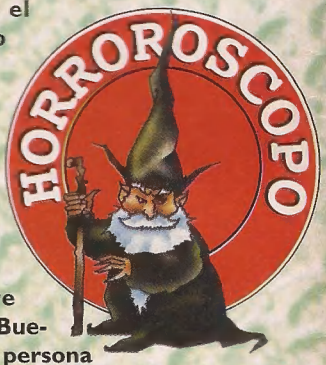
Todo lo demás

Como siempre, Top Kids traerá en el número de junio lo que ustedes esperan: Todos los trucos de Emiliano, la página de Aki, las notas de los demás colaboradores y las preguntas y respuestas de Ping Pong. Como para perdérsela.

VIDEO GAME DEL MES

Emiliano no quiere soltar prenda. Dice que tiene un video game especial para el número de junio. Investigaciones realizadas por nuestro cronista estrella "coyote" que Emiliano no quiere soltar prenda y dice que tiene un videogame especial para el número de junio. Como pueden advertir, la investigación de Barolo fue, como de costumbre, excelente.

HORROROSCOPO



Sabemos que el Horroróscopo tiene su público y que lo sigue número a número. Pero también saben de la lucha entre el horroroscopero y el Dire de la revista. Bueno, el dire en persona quiere quitarle, en el mes de junio, la careta al adivino profesional de la revista. ¿Lo podrá hacer?.

Un Oso Charlatán

El Oso Teddy tiene un canal de televisión, y su programa sale por ATC de lunes a viernes. Como muy bien adelanta el editorial, gerente general del Canalcito es nada menos que el loco de Liberato. Nosotros le deseamos suerte al oso interactivo y también a su gerente. Después de todo, por más que el licenciado sea un engrupido, es un compañero de trabajo.

TV Teddy

El primer amigo interactivo de la televisión

INFORME

Te prometemos para el próximo número un informe completo sobre TV Teddy. Cómo funciona este osito charlatán y cómo interactúa con la televisión. Será la supernovedad técnica de este año. ¿Te imaginás tener en tu casa un personaje que te cuenta todo lo que estás viendo y dialoga con el televisor?

CHAU!

¡ULTIMAS NOTICIAS!

Nintendo®

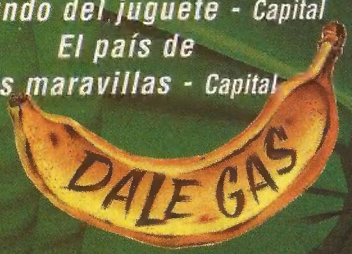
TODOS ESTOS COMERCIOS VENDEN *BANANAS ORIGINALES* AGRADEZCO EN NOMBRE MÍO Y DE DIDDY QUE NOS APOYEN EN NUESTRA LUCHA CONTRA LOS *KREMLINGS* POR RECUPERAR NUESTRAS *BANANAS*

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Arcaris - Capital
Club Taku - Capital
Marconi Hogar - Avellaneda
Fantastic Game - Capital
Ayelen - Jujuy
Jugueteria Colon S.A.- Capital
Jurassic Game - San Miguel
Led Electronica - Bariloche
Kon-Ami - Capital
La Mirage - Capital
Super Game World- Gral.Pacheco
Game Over - Capital
Alfa Computer S.A.-Sgo. del Estero
Jugueteria Santiago - Capital
Crazy Game - Capital
Jugueteria Guindi - Tucumán
Cinema 27 - Capital
Ramos Game - Ramos Mejía
Flipper - Neuquén

Jr Jugueteria - Cipoletti
Jugueteria Cucurucho - Morón
Infant Center - Capital
Tetris Club - Quilmes
New Game - Capital
Game City - Capital
Tempo - Tucumán
Acme Club - Capital
Oliv Nav S.A. - Capital
Cayflo S.A. - Capital
Super Boy - San Isidro
Game Parque Club - Capital
Safety Games S.A. - Mar del Plata
Gamelandia - Córdoba
Distruibuidora Ami - Rosario
Duende Azul - Capital
Los Pitufos - Lanús
Chip Games - Tigre
Nadeshvla - Capital

Antar - Capital
Dodo - La Plata
Taltabull - Morón
Chavez and Company - Capital
Microcomputer
Nadeshvla - Capital
Hipermercado Geminis - Quilmes
Torres - Santa Fe
Cabrejas - Mar del Plata
Ciamachela - Capital
Arromania S.R.L. - Capital
Juegos y Juguetes
S.R.L.- Capital
Jaque Mate - Capital
El mundo del juguete - Capital
El país de
las maravillas - Capital



PD: *Y POR FAVOR, NO NOS CONFUNDAN CON OTROS GORILAS.*

DAF GAS
Nintendo
Nintendo
Nintendo GAME BOY
PLAY
Material escaneado
por: JTKe
para
/TOPKIDSCLUB